MORTAL KOMBAT • ALONE IN THE DARK 2 • MIG 29 • SAM & MAX • GABRIEL KNIGHT...

ANO 1 - Nº5

COMPUTER games

- ACABE COM TODOS OS ALIENS
- COM NOVOS PROGRAMAS MELHORE SEU...

DOS E WINDOWS

DICAS PARA VOCÊ USAR MELHOR

SISAL EDITORA
R$ 4,50

MULTIMÍDIA CD-ROM

- AVALIAMOS O NOVO MULTIMÍDIA COMPAQ PRESÁRIO CDS 850
- CDs ERÓTICOS: A EMOÇÃO DO SEXO CIBERNÉTICO
- COMO FUNCIONA UM CD NO SEU COMPUTADOR
- WRATH OF THE GODS: UM JOGO DIGITALIZADO COM 501 MEGA

BENVINDO AO FUTURO DO SOM E DA IMAGEM.

Multimídia, mais que uma idéia, um mundo infinito de caminhos para sua criatividade. Profissional de comunicação, professor, aluno, jornalista, médico, ou seja lá o que você for, ou prentender ser... você precisa equipar seu computador com essa ferramenta. O Kit Multimídia Multishow Pro CD -16 é encontrado nas versões Single Speed e Double Speed, ambas compostas de CD ROM Philips, placa de som Media Vision, 2 caixas acústicas amplificadas Labtec e 6 CD's

❖ PREÇOS PROMOCIONAIS DE LANÇAMENTO ❖

um produto
VITECH
Nova esfera tecnológica

Adm. e Vendas: R. Antônio das Chagas, 1612 - CEP 04714-002
São Paulo-SP - Fone:(011) 521.0533 - Fax:(011) 247.5481
Fábrica: Av. Manguinhos, L.04, Q14 - CIVIT II - CEP 29175-160
Serra-ES - Fone:(027) 328.1500 - Fax:(027) 228.3596

Publi/3

04- Cartas

06- Softs

Multimídia

10- Wrath of the Gods
Muita mitologia num ótimo adventure

14- Eróticos
Três CDs misturam games e sexo

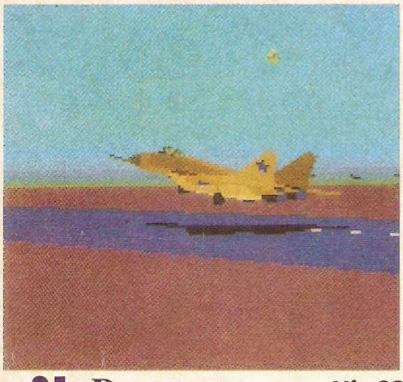
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Wrath of the Gods

Adventure

16- Alone in the Dark 2
Um lançamento com muito mistério e ação

20- Gabriel Knigth
Um escritor se envolve com magia negra para desvendar assassinatos.



Mig 29

Simuladores

22- MiG 29
Como pilotar este caça soviético

Ação

24- Tie Fighter
Lute ao lado de Darth Vader neste game da série Guerra nas Estrelas

28- Mortal Kombat
Os melhores golpes deste clássico game de luta

31- Doom
Os melhores editores para renovar a emoção de liquidar os aliens

Dicas

34- Sam & Max
Resolvemos as dúvidas mais frequentes dos leitores

PC-Info

35- Fenasoft
Confira como foi esta feira onde a multimídia foi o grande sucesso

Fenasoft: sucesso da multimídia

38- Avaliação
Conheça o Compaq CDS 850, um PC 486DX2 50 com todos os recursos da multimídia

42- CD-ROM
Entenda como funciona um CD no computador

44- DOS e Windows
Algumas dicas para você usar melhor estes programas

46- BBS
Saiba como montar sua própria BBS

Ao Leitor

Fácil conferir: nas lojas de informática os jogos são a maioria dos programas vendidos. Além de ser um lazer barato (a maioria custa em torno de R$ 50) os games tem se mostrado como a maneira mais agradável de entender e se apaixonar por informática.

É exatamente nesse enfoque que você vai encontrar muitas reportagens nessa Computer Games*: com os games, mesmo principiantes em informática já conseguem se divertir com um PC. O aprendizado vem naturalmente. Em boa parte dos casos basta digitar um "install" e já se está aprendendo a instalar um programa, fazer configurações, dominar comandos de teclado ou mouse. Um "gamemaníaco" aprende bem cedo a acertar a memória do computador, configurar uma placa de som, administrar os espaços na sua winchester... Tudo sempre feito com muito prazer e que, com certeza, terão imensa utilidade na hora de usar o PC nos "programas de trabalho".*

Para ajudar nisso, Computer Games *mostra nessa edição, além de jogos fantásticos com dicas e informações completas, reportagens como, por exemplo, as dicas para se usar melhor o DOS e o Windows (pág. 44) usando o potencial desses programas para otimizar a memória, ou conferir a winchester, entre outras funções.*

São os jogos também os responsáveis pelo estímulo à compra de equipamentos cada vez mais poderosos. Alguém consegue imaginar o estonteante crescimento do CD-ROM se não existissem os jogos (não perca os eróticos na pág.14), as enciclopédias, a música multimídia, enfim o lazer. E para mostrar um equipamento eficiente e atual Computer Games *avaliou o Compac Presario CDS 850, um 486DX2 equipado com CD-ROM. Se o seu problema for entender como funciona um CD-ROM, na página 42* Computer Games *explica tudo sobre este acessório que revoluciona as possibilidades de um computador.*

Para Computer Games*, conhecer informática deve ser como participar de um game: um "trabalho" acima de tudo muito agradável.*

Roberto Araújo

CAPA: Criação: Paulo Affonso Soares **FOTOS:** Daumer De Giuli/Divulgação

COM e World Circuit

Adquiri recentemente o game World Circuit (Microprose). Tentei jogar via modem com um amigo e, apesar da documentação do jogo não abordar assuntos ligados a comunicação, consegui acessar um menu com a opção "LINK". Entretanto ao tentar configurar a porta de comunicação (COM), percebi que não existe a opção "COM4", que é onde meu modem se encontra ligado. Só existem as opções de COM1, 2 e 3. Como isto pode ser possível se outros programas que eu tenho -como o terminal do Windows- aceitam a COM4?

Carlos Antônio V. de Araújo
Belém, PA

O que provavelmente está acontecendo, é que o World Circuit só suporta as primeiras portas (COM 1, 2 e 3) e talvez isto não seja exatamente um problema, já que você pode mudar a configuração do modem atravéz de pequenos botões -geralmente atrás da placa- que determinam o uso das portas. Faça a operação de mudança coma ajuda do manual do modem e tente colocar o direcionamento da porta para a COM1 ou COM2, sempre evitando conflitos com seu mouse. Quanto aos seus outros programas de comunicação, não se esqueça de mudar a configuração da porta por software, para que eles reconheçam o novo direcionamento.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

World Circuit: a solução para jogar via Modem

Mortal Kombat

Tenho um PC 386SX 40Mhz, com 2 megabytes de memória RAM e o jogo Mortal Kombat que se recusa a entrar. Toda vez que tento rodar o game, aparece uma estranha mensagem dizendo: "MK: error alocation memory". Gostaria de saber como resolver este problema...

Gabriel Habibi A. Carim,
São Paulo, SP

O problema pode estar diretamente ligado à falta de memória disponível para o game. Simplesmente o Mortal Kombat não consegue alocar o espaço necessário para rodar, pois já há programas ocupando a memória por inteiro. Tente primeiro desabilitar seus gerenciadores HIMEM.SYS e EMM386.EXE do config.sys ou então carregar o jogo com um "boot frio" no início do seu PC. É só você apertar a tecla F5, assim que a mensagem "Starting MS-DOS..." aparecer no início do boot. Deste modo, você não carrega nada na memória e a libera para o MK.

Mortal Kombat: tecla F5 resolve problema de memória

Endereço

Quando foi publicado na primeira edição de *Computer Games* uma reportagem sobre o World Circuit, vocês não divulgaram o endereço da Brasoft, a empresa que distribui o game no Brasil. Pois então, gostaria que o endereço fosse publicado para que eu possa adquirir alguns jogos.

Pytágoras Cordeiro de Oliveira,
Salgueiro, PE

A Brasoft não vende diretamente jogos por ser uma distribuidora. Veja nos anúncios de Computer Games *os endereços de seus representantes por todo Brasil, inclusive aí em Pernambuco.*

Convencional

Tenho um PC 386SX com 2 megabytes memória RAM. Uso o gerenciador de memória **HIMEM.SYS** e **EMM386.EXE** no **CONFIG.SYS** do DOS 5.0 e mesmo assim, estou só com 598 KB de memória convencional. Como devo proceder para aumentar esta memória e rodar os programas que eu não consigo?

Willian Wú de Araújo,
Rio de Janeiro, RJ

A versão 5.0 do DOS já está superada há bastante tempo. Sua primeira atitude deve ser a de fazer um "upgrade" do seu DOS para a versão 6.0 e até mesmo já fazer imediatamente a atualização para o DOS 6.2. Este já é um grande passo para liberar mais memória. Em todo caso, o DOS 5.0 tem algumas "manhas" para se liberar memória. Uma delas é acrescentar em uma linha livre do seu CONFIG.SYS o seguinte parâmetro: ***DOS=HIGH,UMB****. Há um outro jeito para aumentar a memória que é carregar seus programas em "memória alta". Para fazer isso, apenas acrescente no seu AUTOEXEC.BAT as letras* ***LH*** *no início de cada linha que carrega algo na memória, tal como o programa para o mouse funcionar. Talvez assim, você consiga liberar memória convencional.*

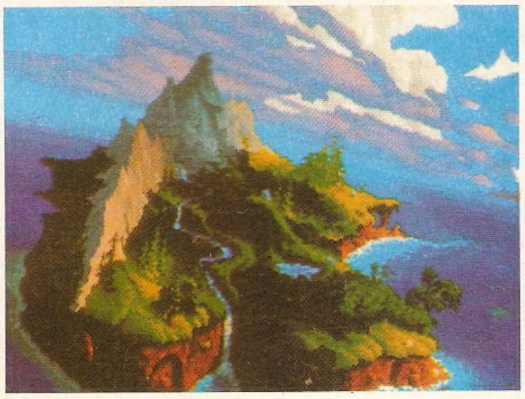
Doom muito lento

O jogo Doom (Id Software) está instalado no meu PC 486SX com 4 megabytes de RAM e HD de 250 MB. Estou configurando o som do game com a minha Sound Blaster Pro e, infelizmente, o jogo está rodando extremamente lento. Os movimentos estão va-

garosos e as corridas em túneis parecem caminhadas.... Como aumentar a velocidade do jogo?

Manoel Alves Filho, Cuiabá, MT

O Doom é um jogo que exige muito do processador principal do computador. Tanto exige, que a máquina recomendada para que ele rode "bem" é um 486 DX 33 no mínimo. Em todo caso, você pode até mesmo rodá-lo em um 386, mas a velocidade será absurdamente lenta. Infelizmente as opções para aumentar a velocidade do jogo são poucas. Você pode começar a "liberar" o processador pela placa de som. Tente desabilitá-la para verificar se a velocidade aumenta. Outra opção é diminuir o tamanho da tela do game apertando a tecla ***esc****, determinando o tamanho no item* ***Options****. Se você for um pouco mais experiente em configurações de memória, tente liberá-la retirando o mouse, o smartdrive e outros drivers que ocupam espaço.*



NORBERTO MARQUES

Kyrandia 2: como ir a terceira cidade

Kyrandia 2

Estou jogando o game Kyrandia 2 The Hand of Fate e, como *Computer Games* deu dicas do início do jogo, passei de fase. Agora estou encalhado no caminho para a terceira cidade chamada Volcania. Já tentei de tudo dentro do navio e sempre vou parar em uma ilha estranha ao invés de Volcania. O que devo fazer para seguir meu caminho rumo à terceira cidade?

Otildes Pamplona, Florianópolis, SC

Após ter terminado todas as tarefas da segunda cidade, use o navio do porto novamente. Já dentro do convés, certifique-se de que você tem um ímã -deve ser preparado com uma ferradura na segunda cidade- e use-o dentro do rolo de cordas sobre a escada do barco. Após isto ter sido feito, o navio vai mudar seu destino para Volcania!

Nota da Redação

Para participar da seção de cartas, basta escrever para SISAL Editora Ltda. - Revista COMPUTER GAMES, Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana, São Paulo, SP - CEP 04120 - 030. Por motivos de espaço, as cartas poderão ser publicadas resumidamente.

PARA ANUNCIAR LIGUE PARA:

(011) 574-0747

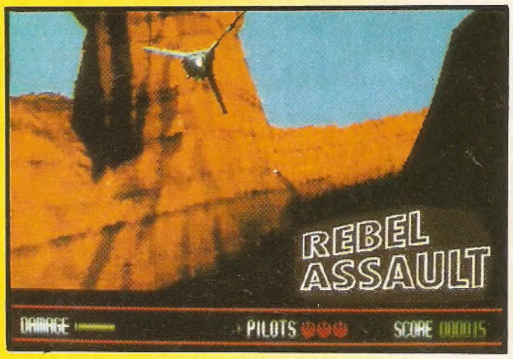
SÃO PAULO

(021) 439-9300

RIO DE JANEIRO

INFORMÁTICA AST

A ÚLTIMA GERAÇÃO EM GAMES E MULTIMÍDIA



LOCAÇÃO DE CD R$ 3,00

TIE FIGHTER R$ 65,00

ENCICLOPÉDIA COMPTONS R$ 123,00

CARTUCHOS HP 51626A R$ 37,00

DISQUETE 3 1/2 HD MAXEL R$ 15,50

Até o término do nosso estoque

Na AST, você compra o que precisa comprar e não o que a loja precisa vender

R. Tabapuã, 698 - Itaim Bibi - São Paulo - SP - Estacionamento próprio

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

TELEFAX:(011) 822-5495

FOTOS: ROBERTO ARAÚJO

Os jogos (ao lado) foram uma das maiores atrações da Comdex 94 (acima)

COMDEX

Muitos lançamentos e boas promoções nesta feira que reuniu as melhores empresas de informática do Brasil

Promoções de computadores, CDs de jogos falados em português, muitos games e programas, foram algumas das atrações da Comdex 94, feira de informática que aconteceu recentemente no Parque Anhembi em São Paulo, SP.

Os preços de computadores, por exemplo, cairam bastante e um PC multimída (Naxa 486SLC2, 50 Mhz, 4 Mbytes de RAM, e winchester de 210 Mb) podia ser encontrado na loja Nasashop por apenas R$ 1.399, ou seja, praticamente o preço de um PC 386DX, sem multimídia, há um ano atrás. A Brasoft Games além de ter um estande para demonstração de seus jogos também estava com muitos games por bons preços em vários revendedores.

A IBM também estava com boas ofertas. Um PC portátil (notebook), o IBM ThinkPad 500, com 4 Mb de RAM e 170 Mb de winchester custava R$ 2.390, enquanto um PC de mesa, o 486SX de 25 Mhz estava por R$ 1.890. Também para estimular as vendas, a IBM fez um acordos com revendedores e foram oferecidos vários planos, desde venda à vista até parcelados em 18 meses.

A Compaq e a Microsoft aproveitam a feira para consolidar também aqui no Brasil um acordo chamado "Frontline Partnership" (assinado nos EUA) pelo qual a empresa de hardware (Compaq) e a de software (Microsoft) trabalham juntas para facilitar ao máximo a vida dos usuários dos computadores. Os principiantes são os maiores beneficiados pelo acordo já que os computadores vem com os softwares (programas) auto-explicativos. Na Comdex, para deixar claro o plano, as duas empresas dividiram um mesmo estande.

A Compaq lançou também um novo notebook da família LTE Elite que já vem com um carregador de bateria embutido. Trata-se de um produto sofisticado com winchester removível, dois conectores PCMCIA (para acessórios, do mesmo tamanho de um cartão de crédito) e o modelo com chip 486DX2 de 40 Mhz estava por R$ 6.150.

A Itautec veio com várias promoções. Entre elas colocou o seu micro IS Multimídia (um PC 486SX, 33 Mhz, 4 Mb de RAM, kit multimídia completo e monitor colorido) por R$ 2.561.

Um estande que chamava a atenção era da New World Interactive, Inc. Ali a famosa apresentação do jogo em CD MegaRace (corridas de automóveis do futuro) era narrada no mais perfeito português. Este jogo, segundo a empresa, é apenas o começo de uma série de jogos que serão "localizados" (feitos especialmente para o Brasil). O próximo deverá ser Hell Cab (um passeio maluco de taxi por New York), também todo em português.

DIVULGAÇÃO

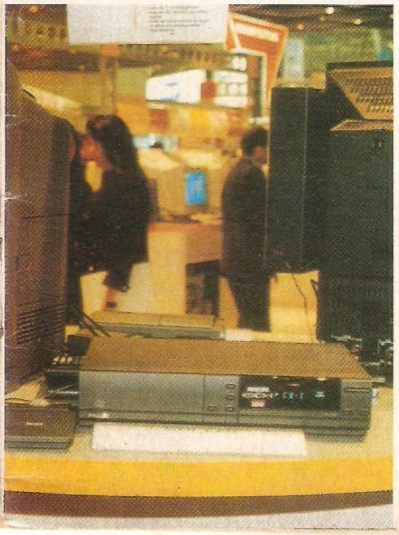
A Philips mostrou seu CD-I (dir.), um equipamento multimídia, com o jogo The 7th Guest. MegaRace (esq.) todo falado em português foi lançado pela New World Interactive

Dentre as maiores novidades apresentadas na feira estava o lançamento do CD-I da Philips. Não se trata de um PC mas de um equipamento multimídia completo, semelhante a um videocassete que funciona com um CD. O game The Seventh Guest, da produtora americana Virgin Games já funciona nesse novo padrão.

Outra supernovidade da feira foi a livre apresentação do Chicago (o novo Windows versão 4.0) que a Microsoft pretende lançar em maio do ano que vem para substituir o ambiente Windows 3.1. Os CD-ROMs estavam espalhados por toda a feira e, mais uma vez, foram as vedetes nas apresentações multimídia.

Um dos mais impressionante stands da feira foi o da empresa americana Silicon Graphics, que estava demonstrando suas máquinas poderosíssimas para aplicações em computação gráfica. Um exemplo desta capacidade de processamento gráfico foi a realização dos efeitos especiais de Jurassic Park e da abertura do Fantástico da Rede Globo. Só para se ter uma idéia, os processadores que existem em um Silicon Graphics superam com muita vantagem qualquer Pentium 90 Mhz.

Apesar de tantas ofertas, a Comdex SP'94 não era exatamente uma feira de consumo mas considerada uma feira de negócios. Tanto que para limitar o número de visitantes o ingresso foi colocado a R$ 20. Mas valeu a pena por tanta tecnologia, novidades e promoções.

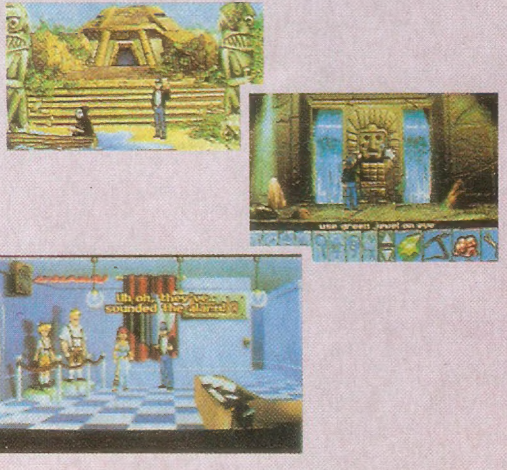


FOTOS: ROBERTO ARAÚJO

Na Brasoft (ao lado) demonstração de jogos. A Itautec (abaixo) fez várias promoções de seus computadores como o IS Multimídia

Lucas Arts lança novo adventure

A Lucas Arts, produtora americana de games famosos como Indiana Jones e Tie Fighter, acaba de anunciar que lançará em breve um novo game chamado *The Flight of the Amazon Queen*. Este adventure bem-humorado, que se passa em 1949, é todo ambientado na floresta amazônica, onde o jogador poderá "conhecer" mais de 100 diferentes locações e interagir com até 40 personagens espalhadas pelo game. O melhor de tudo é que a Lucas Arts prometeu juntar neste game, mais dois mega-jogos: Day of the Tentacle e Monkey Island. Obviamente o jogo será um sucesso garantido! Pena ainda não ter data de lançamento.



DIVULGAÇÃO

The Flight of the Amazon Queen é ambientado na Amazônia e tem mais de 40 personagens

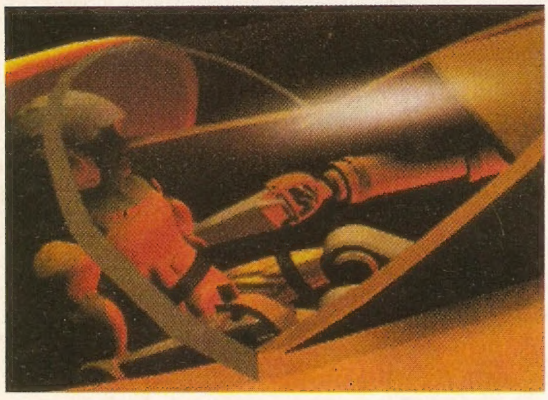
Dinossauros em 3D

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Eden é o nome do novo adventure feito pela produrora americana Cryo, a mesma que fez **MegaRace**. O jogo está previsto para ser lançado em novembro e é todo feito com gráficos em três dimensões. A história se passa no período em que os dinossauros dominavam a Terra e todas as criaturas viviam em harmonia, mas tinham um inimigo em comum: o Tiranossauro Rex. O jogador deve viajar pelos quatro continentes do jogo e ao mesmo tempo interagir com pterodátilos e outros bichos. Um ponto alto do jogo é a música, que promete ser muito bem feita para acompanhar o clima "dark" do jogo.

O RPG Lands of Lore 2 será em CD

Os fanáticos por games do tipo RPG devem se preparar para um super-lançamento da Virgin Games/Westwood. É a continuação do consagrado *Lands of Lore*, que bateu recordes de vendas nos EUA. Desta vez o jogo está recheado de animações em gráficos 3D de alta resolução, com músicas que tocam direto do CD e personagens com voz digitalizada. Quem já jogou Lands of Lore alguma vez, não vai nem reconhecer o novo game. A Virgin pretende lançar o jogo ainda este ano.



Ocean lança jogo de "nave"

Inferno: muitas animações e belos gráficos

Inferno é um dos primeiros jogos de "nave" da produtora americana Ocean, que é mais conhecida por games de aventura. E mesmo assim, a produtora não decepciona com este lançamento que promete deixar todo mundo cantando as músicas do jogo, as quais são reproduzidas com a qualidade de CD! Fora isto, o game tem muitas animações e, tanto na apresentação como durante o jogo, você poderá ouvir narrações a vontade, já que o game é em CD. O jogo já foi lançado nos E.U.A e custa US$ 59,00.

Grammy sai em CD

Esta é para quem gosta de música: acaba de ser lançado nos E.U.A o *CD -Grammy Interactive* da Media Vision. O programa é uma apresentação da performance de mais de 40 músicos e bandas que concorreram ao Grammy, o Oscar da música. Toda a "viagem" pela premiação é acompanhada de animações e vídeos, mas é claro que não faltam as músicas dos mais premiados. O preço lá fora é de US$ 60,00.

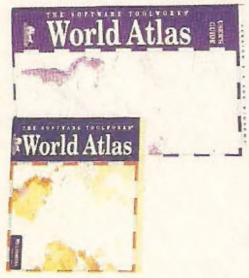
Novo Links 386 tem versão multimídia

A Access Software - produtora norte americana - está trabalhando na produção de um novo jogo de golfe chamado *Links 486CD*. Esta será a nova versão do clássico *Links 386 Pro*, que vendeu mais de 1 milhão de cópias só nos Estados Unidos! O novo game está muito mais bonito e realista do que a versão 386. Também não é para menos, já que o jogo será em CD. O lançamento está previsto ainda para este ano.

MICROTIME
INFORMÁTICA

Kit Multimídia Discovery CD 16
* Placa Sound Blaster 16 Bit
* CD Double Speed
* Caixas de Som * 15 Títulos

R$ 650,00



* World Atlas - R$ 46,00

R$ oferta

486 DX2 66 MHz, 4mb Ram
* Drives 1.2 e 1.44 mb, HD 210mb
* Placa S-VGA 1 mb, Monitor
* S-VGA Color Samsung 14"
* Sync Master 3 0.28

* X-Wing - R$ 60,00
* Tie Fighter - R$ 70,00
* Rebel Assault - R$ 70,00
* Sam & Max - R$ 66,00
* 3D Body - R$ 85,00
* The 7 Quest - R$ 65,00
* Iron Helix - R$ 70,00
* World Circuit - R$ 60,00

MULTIMEDIA & ENTERTAINMENT
GAMES

CD ERÓTICOS

* 101 Sex Positions 1 e 2 * Sex * The Mask * The Coven
* Winner Takes All * Massive Melons * Touch Me...fell Me * Bustin Out

CARTUCHOS MEGA DRIVE III: * Mortal Combat II
* NBA Jam * Mutant League Hockey * F-117
* Virtual Racing * World Heroes

CARTUCHOS S-NES:

* Mortal Combat II * Metal Combat
* Super Street Fighter II * Star Fox
* Mega Man X * Super Metroid

Aero Force 5 - R$ 70,00
Mega Drive III - R$ 310,00
Super Nintendo - R$ 280,00
Game Boy - R$ 130,00

ACESSÓRIOS: * Impressoras * Joysticks * Placas de Som
* Estabilizadores * Drives CD-Rom * Mesas

Preços válidos até o término do estoque.

Loja 1: SHOPPING PLAZA SUL - PISO TÉRREO - FONE:(011) 276-0850 - De Seg. a Sábado das 10:00h às 22:00h
Loja 2: RUA AUGUSTA, 1368 - FONES:(011) 285-3860 / 289-3061 - FAX:(011) 259-2929
De Seg. a Sexta das 9:30h às 19:00 e ao Sábados das 9:30h às 14:00h

WRATH OF THE GODS

Com atores de verdade, cenários digitalizados a partir de fotos, e 501 mega num CD, Ira dos Deuses é como um filme, onde o jogador é um herói da Mitologia Grega

Deuses, mitos e heróis sempre amedrontaram e fascinaram os homens, mas em nenhum outro momento da história eles estiveram tão próximos quanto na Grécia Antiga e na sua Mitologia. Para saber mais sobre essa época, muitos já se debruçaram sobre livros enormes, muitas vezes monótonos. Com o adventure "Wrath of the Gods" (A Ira dos Deuses), que a produtora Luminaria está lançando, essa experiência se torna extremamente divertida e relaxante. Porém, nem por isso menos complexa. O próprio jogador deve provar-se um autêntico herói, derrotando monstros, desvendendando enigmas, percorrendo labirintos e muitas vezes, tendo até de descer às profundezas do Inferno em busca de sua verdadeira identidade.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

O enredo: ao consultar o oráculo e saber que aquela criança tomará seu lugar no futuro o rei obriga a princesa a abandonar o bebê

CONSULTAR OU NÃO O ORÁCULO? EIS A QUESTÃO

Na antiga Grécia a Princesa Dione dá a luz a um lindo bebê. Porém, quando o rei pergunta o nome do pai da criança, Dione recusa-se a responder. Intrigado, o rei resolve consultar o Oráculo - divindade que respondia as perguntas dos humanos aos deuses. O Oráculo afirma que, um dia, aquele garoto tomará o lugar do rei. Egoísta, o monarca obriga a princesa a abandonar a criança em um campo deserto. Atraído pelo choro da criança surge um centauro, ser mitológico metade homem e metade cavalo, que vai criar o bebê.

Anos depois, o bebê se torna adulto e o centauro entrega ao herói um anel que estava em seu cobertor quando ele foi encontrado, e algumas gemas (pedras preciosas). Só lhe resta então partir para descobrir sua identidade e o nome de seus pais verdadeiros. Nesse mo-

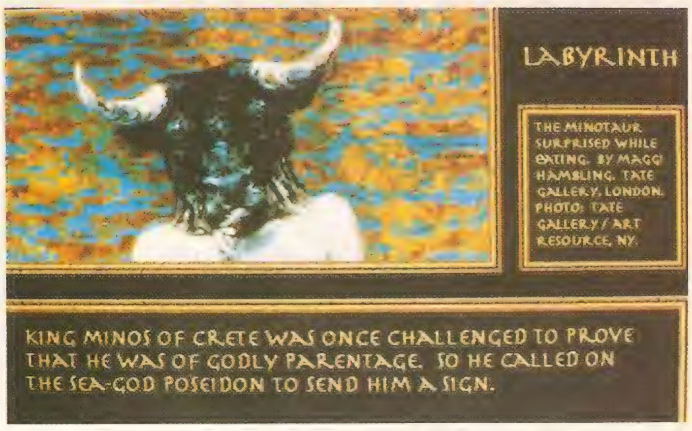
Criado por um centauro, chega a hora do herói descobrir seus pais

FILE MANAGER

Fabricante: Luminaria
Tipo: adventure
Utiliza: 501 Mb no CD
Configuração mínima: PC 386 e 4 Megabytes de RAM
Gráficos: imagens digitalizadas
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: mouse ou teclado
Preço: US$ 69
Apresentação: 1 CD

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Transporte exótico: charrete puxada por dragão alado



No Info: informações sobre a Grécia e dicas

mento, o jogador começa realmente a atuar assumindo o controle das ações do herói. O adventure, como quase todos os outros, funciona por ícones (símbolos das diversas ações possíveis, como falar, andar, pegar, etc.). O herói carrega também uma "bolsinha" cujo ícone funciona como um inventário, onde são guardados os ítens acumulados durante o jogo: basta clicá-la, para ver o seu conteúdo à esquerda da tela.

No menu de apresentação pode-se optar por ter ou não acesso ao Oráculo, que fornece algumas instruções importantes. Como o jogo é bastante complexo, é recomendável usar a opção ON (lembrando que o Oráculo geralmente cobra pontos pelas dicas), para não correr o risco de ficar "travado" em alguma cena. É importante ter um bom conhecimento de inglês, pois não há opção de colocar texto na tela e muitas pistas estão nos diálogos, todos falados.

Um dos primeiros obstáculos a ser vencido será convencer o barqueiro do inferno a atravessar o rio, que dá acesso a novos cenários do jogo. Neste caso (como em muitos outros) uma boa solução é dar uma olhada no "Info" (de INFOrmação) onde, ao contrário do Oráculo, as informações são sempre "grátis". Muitas vezes elas podem funcionar como dicas. No caso, o Info explica como os gregos procediam para que os mortos alcançassem a paz na eternidade e a melhor forma de lidar com o barqueiro para alcançar o objetivo pretendido.

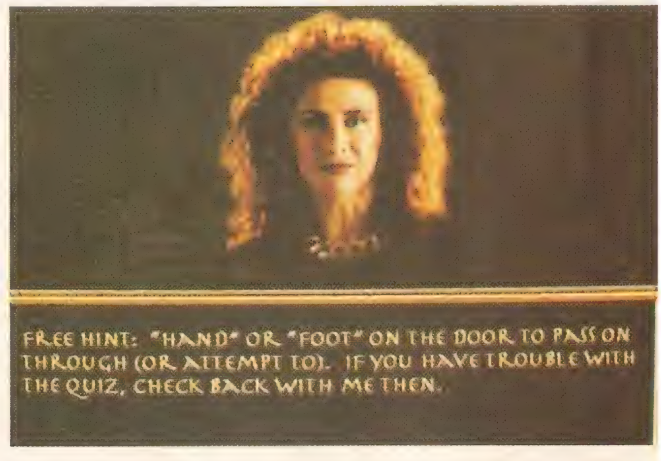
TERRA DE HERÓIS

"Wrath of the Gods" é um jogo que usa todos os recursos que um CD pode oferecer: boa música, humor, e muita ação em cenários fantásticos que reproduzem fielmente a Grécia Antiga (veja box). Para o jogador se orientar melhor, há um mapa, dividido em quatro quadrantes. São duas opções para ir de um lugar a outro: a pé, que como nos dias atuais, é grátis, ou uma original "charrete", puxada por um dragão alado, ao preço de duas gemas a viagem (veja no box de dicas como se obtém as gemas). Aos poucos o jogador vai memorizando os caminhos e fica menos perdido. Outra vantagem do jogo é que quando o herói "morre" vai para o Inferno, ou então para um rápido bate-papo com Zeus, o deus supremo dos gregos. Nos dois casos, morrer acaba sendo um mal necessário, capaz de proporcionar boas dicas para se continuar o jogo.

Para derrotar os soldados (acima) não é preciso usar a força mas pegar o elixir no santurário (abaixo) e usá-lo no primeiro soldado

Se algumas vezes a solução dos problemas depende do raciocínio - como no caso da enorme pedra que deve ser erguida criando-se uma alavanca, logo no começo do jogo - em outras situações a solução pode estar na "manha". Quando, por exemplo, o herói ➤

Os habitantes do inferno (à esq.) dão muitas dicas quando ajudados. Já no Oráculo (à dir.) as dicas podem ser grátis ou pagas com pontos



FOTOS: DAUMER DE GIULI

A sereia dá a sequência musical...

...que fará o dragão dormir

depara-se com uma linda princesa, que a primeira vista se apaixona por ele, e lhe oferece tudo o que ele quiser, qual a melhor forma de agir? Em situações como essas, o melhor mesmo é ser o mais bem educado e gentil possível, conquistando o coração da garota para receber um útil presente em troca. Já se for uma questão de habilidade, a coisa muda de figura. Às vezes é preciso ser "ousado". Vale então, contrariando todas as regras de boas maneiras, até usar um "martelo" para invadir um santuário e roubar o elixir.

Em cada quadrante do mapa há um poderoso monstro a ser derrotado. Usando as pistas (muitas delas fornecidas pelos habitantes do Inferno) e os ítens acumulados em sua bolsinha, o jogador, deverá vencer a Hidra, a Chimaera, a Medusa (veja box "Grandes Monstros") e finalmente o Minotauro.

OS GRANDES "MONSTROS"

HYDRA - *Monstro com várias cabeças. Para derrotá-la não basta apenas usar a espada, pois cada vez que uma cabeça é cortada, outra nasce em seu lugar. O truque é levar o rapaz com a tocha, que fica na beira do pântano. Para chamá-lo o jogador deve estar na margem oposta do pântano, pois só aí o box de dialogo fica acessível. O rapaz aceita então colaborar queimando as "cicatrizes" das cabeças que o jogador corta, para que não nasçam outras no lugar.*

CHIMAERA - *Monstro que é uma mistura de leão, cabra e cobra. É muito feroz e para derrotá-la é necessário ter a ajuda de Pegasus, o cavalo alado. Além disso é preciso usar também um bastão com fósforo na ponta, para envenená-la.*

MEDUSA - *Mulher com cabelos de serpente, capaz de petrificar quem tiver a ousadia de encará-la. Derrotar a Medusa envolve associação de raciocinio e rapidez, num dos momentos mais difíceis do game. Primeiro, o jogador deve usar a espada e o escudo. O truque é usar a opção look (olhar) no escudo, para virá-lo de frente para a Medusa. Quando ela cair, use o capacete da invisibilidade e as sandálias voadoras, para escapar o mais rápido possível.*

Para domar o cavalo alado Pegasus, usa-se uma sela dourada que fica próxima a rua do mercado. Pegasus é fundamental para derrotar a Chimaera, uma mistura de leão, cobra e cabra

EU? ENFRENTAR O MINOTAUURO?

O jogo conta com 73 cenários no mapa, além de alguns "escondidos", que só se tornam acessíveis conforme os problemas vão sendo resolvidos. Além disso, os monstros são, literalmente, obstáculos. Eliminando-os, abrem-se atalhos tornando os caminhos mais curtos para o jogador. Embora não haja uma ordem exata a ser seguida, todos os cenários precisam ser solucionados para se chegar ao desafio final.

Ao derrotar a Hidra por exemplo, o jogador tem acesso a uma senha. Sem ela é impossível abrir a porta da arena onde o jogador vai exercitar suas habilidades acrobáticas com um touro bravo. Na verdade isso é um treino para enfrentar o Minotauro. Em seguida há uma aventura submarina, (esse cenário também não aparece no mapa) onde é preciso escapar dos tubarões e encontrar o caminho em uma espécie de labirinto do fundo do mar. Aí o jogo se encaminha para o "grand finale": o tortuoso e complicado labirinto e a luta com o seu solitário morador, o Minotauro. Nesse caso, o procedimento é o mesmo usado com o touro: deve-se pular sobre ele e cair em pé. Depois o resto é no tapa mesmo, usando o ícone da mãozinha. Antes do final há mais uma "pegadinha": com o Minotauro caído ali no chão é necessário usar mais um objeto do inventário (a corda) para então, finalmente ascender ao Olimpo e conhecer todas as glórias que um verdadeiro herói merece. ◆

Shirley Vieira Lima

Derrotar o Minotauro é o desafio final antes do encontro com Zeus no Olimpo

AS DICAS DO HERÓI

O olho que fica com as três irmãs deve ser apanhado duas vezes para se conseguir dois prêmios: a espada e o arco

Ordenar as primeiras letras do alfabeto grego garante uma pedra preciosa. Isso pode ser repetido quantas vezes forem necessárias

Para evitar ser esmagado pelas rochas que se fecham o "bolinho" deve ser jogado entre os penhascos

MAKING OF

Não é por acaso que Wrath of Gods é um adventure com cenários maravilhosos, onde o jogador se "sente" em plena Grécia. Para realizá-lo, um dos produtores viajou por toda a Grécia e fotografou os cenários mais interessantes. De volta aos EUA foi montado então um esquema de super-produção, com 53 atores para dar vida aos personagens e fazer as filmagens. O herói do game foi interpretado pelo ator Chris Marcovici. Depois as imagens foram todas digitalizadas. As fotos da Grécia funcionaram como cenário onde acontece a atuação dos atores e efeitos especiais das divindades e monstros. A equipe técnica contou com 43 pessoas e outras 14 contribuiram com suas vozes.

O resultado chegou praticamente à perfeição. Só o movimento da fala dos atores é que deixa um pouco a desejar, no mais tudo se passa como num filme. O único porém é que com todas essas informações (ocupam 501 mega de memória no CD), ao se usar um CD ROM de velocidade simples, o jogo fica um pouco lento, exigindo um pouco de paciência, principalmente nas mudanças de cenário. Nada no entanto que comprometa o prazer de se ter um ótimo produto nas mãos que, com certeza, garante agradáveis horas de lazer.

SEXO CIBERNÉTICO

Há CDs eróticos de todos os tipos: alguns só insinuam, outros mostram tudo. Confira três deles

FOTOS: DAUMER DE GIUL

***Winner Takes All:** se vencer a aposta na roleta (alto) o "prêmio" é assistir uma cena erótica (acima)*

CDs CEDIDOS PELA AWARD INFORMÁTICA, TEL: (011) 533-5293

Os CD-ROMs eróticos estão tomando conta dos EUA e agora também invadiram o Brasil com títulos variados e muitas opções de programas e "jogos" ligados ao sexo cibernético. Locadoras especializadas, lojas de produtos de informática e até magazines em shoppings já estão entrando na onda de "sexo seguro em CD-ROM". Existe alguma coisa em disquetes mas os títulos em CD-ROM que contém relações entre sexos tem a desculpa de proporcionar um "sexo interativo" ao usuário do produto. Neste assunto no entanto a interatividade não passa de alguns cliques no mouse. Há, naturalmente alguns CDs que não passam de simples pornografia. Mas a maioria é apenas erótico, ou seja, insinuam muito mais do que mostram. Computer Games selecionou três títulos entre os eróticos para dar uma idéia de como o sexo também está presente nos computadores. É muito importante saber inglês. Como existem muitas "segundas intenções" nos diálogos, é preciso saber também gírias. Mas para que não tem domínio do inglês, pode ser uma ótima oportunidade de aprender. Confira.

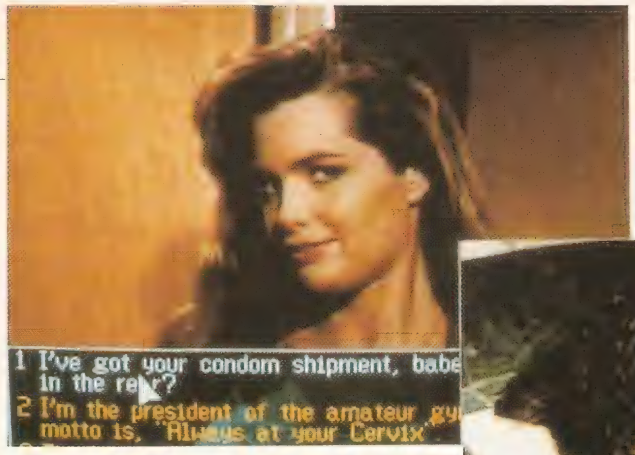
Winner Takes All

Este CD é para os que gostam de jogos de azar e mulheres sexys ao mesmo tempo. Em Winner Takes All (O vencedor leva todas) da produtora Vivid Interactive, aposta-se fichas em um número a ser sorteado por uma roleta. Cada número representa uma das moças disponíveis no jogo -cujas fotografias são mostradas quando se seleciona um número- e, ao acertar, assiste-se a um vídeo erótico envolvendo a mulher escolhida. O nível erótico do vídeo varia de acordo com o valor da ficha apostada; quanto mais alto o valor, mais "quente" é o strip tease. Um recurso bastante interessante deste CD é a possibilidade de se esconder a tela do jogo rapidamete para evitar constrangimentos com pessoas que chegam de repente. Após apertar a tecla "Panic" (pânico) uma tela psicodélica aparece e então você pode soltar um UFA...! Muito interessante e bem humorada a idéia do jogo.

Man Enough

Este game em CD da Tsunami (a mesma do jogo Blue Force) conta a história de um babaca que não consegue arrumar um encontro. De repente um homem aparece para você em um bar- você é que faz o papel do tal babaca- e lhe oferece os serviços de uma agência de encontros chamada Man Enough Dating Service. A agência é especializada em tirar indivíduos do "encalhe" de uma

vida anti-social. Imediatamente você aceita as ofertas do moço e começa então a história do game. Os dois CDs do jogo estão lotados de vídeos com algumas mulheres bonitas e frases prontas com cantadas, que devem ser "sapecadas" nas moças da agência. Isto não quer dizer necessariamente que as cantadas vão funcionar, mas você pode tentar quantas vezes quiser para conquistar uma parceira. O pacote de Man Enough é o mais "classudo" de todos os CDs que *Computer Games* testou. Uma fotografia em relevo de uma mulher bastante sexy é a ilustração e a capa do CD possui fotogramas muito bem produzidos que ajudam na beleza da apresentação e do preço... A Tsunami apesar de toda a preocupação de como o jogo se apresenta, esqueceu mesmo é do game em si. Man Enough é chatíssimo e pedante em alguns pontos. Além do que, o jogo não possui grandes variações no que se diz respeito à gráficos e som. Tudo que o jogador deve fazer é ficar andando de um lugar a outro "cantando" moças que nem sempre são tão bonitas . O jogador é tratado como um tarado por sexo que só pensa em ter relações sexuais e, por isso, sai à procura de qualquer coisa. Man Enough é uma boa opção para quem pretender renovar o estoque de cantadas, sendo que o game tem uma enorme gama delas.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Man Enough: muitas cantadas e apenas insinuações

Virtual Vixens: enredo espacial e cenas de sexo explícito

Virtual Vixens

Este é o CD mais picante testado por *Computer Games*. Nele você faz o papel de uma espécie de aventureiro espacial que caiu em um planeta habitado por mulheres famintas por sexo que prenderam seu amigo e companheiro de jornada. As nativas agora querem que você as divirta com sexo e orgias em troca de seu amigo. Se você não deixar as três E.T.s do game satisfeitas, elas não vão liberar o seu companheiro. Tarefa difícil esta, hein?! A abertura do jogo é muito caprichada e toda animada em 3D, digna de um game sofisticado como Rebel Assault. Você chega ao planeta desconhecido e vai parar em um hangar por onde se movimenta através de quatro setas localizadas na parte de baixo do monitor. Vale lembrar que os movimentos são muitíssimo lentos mesmo em um 486 com CD-ROM de dupla velocidade. O hangar é dividido em três salas com uma mulher em cada uma. Para acessar qualquer uma das salas, é preciso estar de posse de um cartão especial que abre as portas do lugar. Cada nativa encontrada nas salas tem um temperamento diferente. Umas são mais rebeldes e outras são um pouco mais calmas; mas o que todas gostam mesmo é de homens selvagens. A tela onde você "interage" com as moças é composta por uma barra de "orgasmômetro" masculina (sua) e uma barra feminima (da mulher) e um nível de exitação que determina se a mulher está ou não gostando da sua, digamos, performance. Há também um quadro com um desenho de um modelo de corpo feminino em 3D, onde você clica com o mouse em uma mãozinha e depois no modelo para apalpar diferentes partes ou então ir direto ao assunto com seu, ram ram, você sabe... Se caso seu personagem não executar as ações certas em ordem correta, as moças lhe mandam embora. Aqui vai uma tabela de dicas para você satisfazer a primeira mulher:

1 - Toque primeiro no rosto da moça e acaricie
2 - Remova o sutiã
3- Tire a calcinha
4 - Apalpe o bumbum
5 - Acaricie a parte frontal
6 - O resto é muito pesado para escrever aqui... ◆

Alone in the Dark 2

Uma nova versão do jogo com muito suspense e mais ação

Um dos principais lançamentos de 1993, Alone in the Dark é um clássico entre os adventures tanto no Brasil como no exterior. Com tanto sucesso, o game já ganhou uma seqüência, Alone in the Dark 2, lançada nos Estados Unidos e que começa a chegar ao Brasil através de importadores. Sem grandes alterações na estrutura, o novo jogo continua repleto de mistério, emoção e devido a outros desafios, ficou ainda mais difícil. O clima continua o mesmo: sombrio e com uma deliciosa dose de suspense.

A missão de Carnaby: resolver um sequestro

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Para salvar a menina Grace (acima) presa na mansão, Ed tem de vencer muitos desafios. Na parte visual o jogo mistura gráficos poligonais, bitmap e efeitos em 3D, com ótimos resultados (à dir.)

Mais elaborado graficamente e com novas cenas de ação, Alone 2 exige habilidade, pois o jogador chega a controlar dois personagens diferentes (em momentos diversos), e a movimentação é mais rápida. Os gráficos poligonais (baseados em figuras geométicas simples, como triângulos, que se movimentam a partir de equações matemáticas) que já existiam em Alone 1, foram mantidos, mas agora a casa e os móveis tem mais detalhes e novos ângulos. Os objetos em 3D (terceira dimensão) estão bastante coloridos e vários cenários são contruídos em gráficos bitmap (um ou mais desenhos), que interagem com os gráficos poligonais proporcionando um alto nível de realismo. É possível rotacionar e mover os objetos em polígonos, sem comprometer a velocidade do jogo, enquanto os bitmaps estáticos servem como um bonito cenário. Apesar do incrível visual, os gráficos poligonais ainda são um pouco limitados quanto a cores e detalhes.

Finalmente os bandidos e zumbis ganharam vozes reais, com expressões e grunhidos mais elaborados, ausentes na primeira versão. Em Alone 2 o detetive Edward Carnaby (o mesmo de Alone 1), caminha pelos jardins de uma misteriosa mansão, quando é localizado pelos gângsters, e ouve um intimidador chamado do bandido, que varia entre "Hey, you !" ou " Hello!". Músicas e efeitos especias também foram acrescentados, aumentando ainda mais o impacto das cenas.

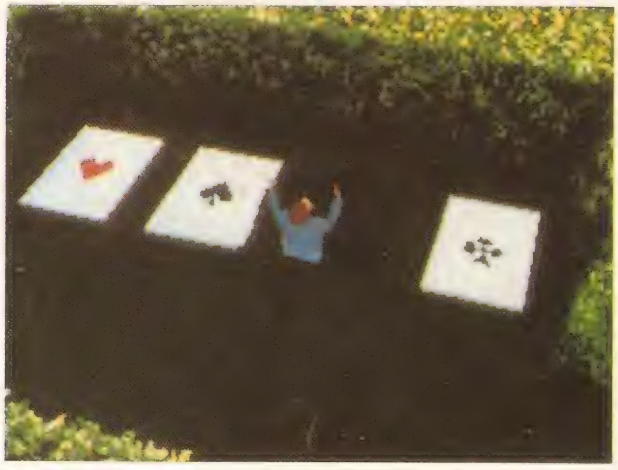
Salve a pequena Grace

Nesta nova e horripilante aventura, Edward Carnaby recebe um telefonema de Ted Striker, um amigo próximo. Ted, desesperado, pede a Ed que o ajude a salvar Grace Saunders, uma inocente garotinha, raptada por One Eyed Jack (Jack Um Olho) e presa na mansão conhecida por Hell's Kitchen (Cozinha do Inferno). Edward, como bom detetive, aceita a encrenca e se dispõe a ajudar. Mas Ted se precipita e vai à mansão sozinho, antes mesmo de encontrar o amigo. Coitado! Ele tentou salvar Grace, chegou bem perto, mas não conseguiu e morreu, em circunstâncias miste-

FILE MANAGER

Fabricante: Infogame, 1994
Tipo: Adventure
Utiliza: 13 megaytes em disco
Configuração mínima: PC 386 DX, 4 Megabytes de RAM
Gráficos: VGA 256 cores
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: teclado
Apresentação: nove discos de 1.2 HD

FOTOS: DAUMER DE GIULI



riosas. Sabendo do desaparecimento do amigo, Ed parte imediatamente para mansão. Agora o rumo da história está nas suas mãos.

Computer Games avaliou uma versão de Alone 2 em francês (igual a em inglês) e, só para dar uma força, apresentamos as principais dicas para iniciar a aventura. Nas fotos, os melhores ângulos para despistar ou exterminar os bandidos.

Entrada

Edward começa o jogo chegando de táxi à mansão de Jack. Após o portão de entrada explodir, fique atento ao zumbi que está deitado no chão. Acabe com ele usando socos certeiros e rápidos. Quando o pobrezinho morrer, apanhe a espingarda Thompson, a munição e o pote de água que ele deixa cair. Tome a água para repor suas energias e recarregue a Thompson com a munição. Caminhe agora pelo corredor da frente, mantendo-se sempre à direita para evitar problemas com os guardas. Quando Edward chegar perto de uma estátua deve empurrá-la, sem se preocupar com os guardas: se você for rápido, eles não vão perturbá-lo.

Jardim

Entrando no jardim pela passagem da estátua, siga em frente até a segunda entrada à esquerda e depois a primeira à direita. Você deve encontrar quatro cartas de baralho com naipes diferentes. Vá até o naipe de ouros (o losango) -pegue o gancho no caminho- e ande sobre ele. Um buraco irá se abrir e você cairá dentro. Não se preocupe, pois a energia perdida é insignificante.

A missão exige coragem: logo na entrada, acabe com o zumbi (acima, à esq.). Numa das cartas de baralho do jardim a passagem secreta (acima). Ataque a planta espinhosa (esq.) sem se aproximar demais

Caverna

Já dentro da caverna, acabe com o babaca que perambula por ali e só atrapalha. Vire à direita e empurre o baú para longe da parede. Imediatamente uma carta de baralho aparece. Não se distraia e mate o monstro que está logo atrás de você. Agora, com calma, use a carta no altar logo na sua frente. Uma passagem secreta se abrirá no lado direito da caverna, para onde deve seguir agora. Aproveite para pegar a espada e o livro de notas que estão no chão. Suba a escada e prepare-se para acabar com o gângster, também atrás de você. Enfrente-o. Não fuja ou ele vai te perseguir!

Estátua

Após matar o gângster, siga em frente e procure pelo labirinto um corredor com uma planta espinhosa que não pára de se mexer. Tome cuidado com ela e fique um pouco afastado. Use sua espada para atacá-la de longe. Dê golpes com o seu braço direito para ter um resultado eficaz. Depois de transformar a planta em pó, corra rapidamente seguindo o seu caminho para frente e prepare-se para matar o gordo perna-de-pau. Há uma boa tática, que é ficar do lado esquerdo da estátua, enquanto atira no perneta. ➤

Para matar o gordo da perna-de-pau, Ed tem que ficar do lado esquerdo da estátua, enquanto atira no sujeito

FOTOS: DAIMER DE GIULI

Não se assuste ao encontrar o corpo de Ted nos subterrâneos (acima). Empurre-o no abismo e depois pegue a chave que está sob a porta (acima à direita)

Certifique-se que você não está levando a pior e tomando tiros, antes de se acomodar. Agora que a sangrenta batalha terminou, use a corda e o gancho juntos, jogando o gancho no braço da estátua .

Subterrâneos

Após a porta secreta se abrir, pegue o jornal e pule dentro da passagem sem medo. Upa! Com a queda , Ed se esborracha e perde todas as suas armas! Não se preocupe, era inevitável. Siga em frente atravessando a ponte e apanhando a alavanca e a moeda. De repente, ele vê o cadáver de Ted na beira de um abismo. Coitado de novo! Como um bom detetive e um ótimo amigo, deixe Ted descansar em paz, mas no fundo do abismo. Empurre o corpo lá para baixo. Em seguida, pegue o saco de papel e o limpador de canos. Use a folha de jornal na porta ao lado de onde estava o corpo e depois coloque o limpador de canos no buraco da fechadura. Pegue a chave e abra a porta.

No depósito, jogue o bandido no penhasco e depois use a alavanca para abrir outra passagem secreta

Depósito

Dentro do depósito, encha o saquinho de ar. Posicione-se do lado esquerdo da alavanca, atrás da cadeira com o guarda. Estoure o saco para chamar atenção e quando o guarda estiver vindo em sua direção, mova a alavanca para que o barril bata na barriga do gângster, jogando-o direto em um penhasco. Recupere-se da seção de risos e apanhe o cantil, o manuscrito e o revólver. Vá até o relógio perto da porta e use a alavanca no buraco para abrir uma passagem secreta. Entre na recém criada passagem, pegando o livro e a munição. Tome o elevador à sua frente para a despensa.

Despensa

Chegando na despensa da mansão, você vai se deparar com um músico. Use imediatamente o papel escrito "Music Man Pact" para dar um fim ao bobão. Não deixe para trás o gancho que ele liberou.

Agora Edward já está dentro da casa. Prepare-se para enfrentar o desafio gigante que o espera na mansão.

Luiz Carlos Mazaferro Júnior

Dicas para não ficar sozinho no escuro

No jardim da mansão há muitos gângsters que querem a sua pele. Elimine-os para recolher objetos importantes e também para evitar que eles o persigam.

Uma boa tática para acabar com os zumbis é você se posicionar atrás de portas e muros enquanto distribui espadadas e tiros.

Evite ficar muito longe dos gângsters com armas de fogo. Ficando perto você pode abatê-los mais facilmente.

No labirinto do jardim procure lugares secretos e tome todas as garrafas de água para repor suas energias. Não vá confundir as garrafas e ingerir bebidas alcoólicas que fazem você perder energia!

Poupe suas armas para gângsters fortes. Contra os mais fraquinhos prefira os socos.

Use sempre os socos ao invés de chutes. Eles são mais rápidos e eficientes.

Não dê bola para os gângsters na frente da casa. Eles não perseguem Edward e também não fazem diferença se estiverem vivos ou mortos.

Boa sorte! E cuidado ...

Já nas bancas

AS DUAS MELHORES REVISTAS DE AUTOMÓVEIS

GRÁTIS
Com OFICINA MECÂNICA você recebe MECÂNICA IMPORT

A PARTIR DE AGORA MECÂNICA CIRCULARÁ JUNTO COM MECÂNICA IMPORT, QUE JÁ CHEGA AO MERCADO OCUPANDO O PRIMEIRO LUGAR DO SEGMENTO

SISAL EDITORA

VODU E MAGIA NEGRA EM Gabriel Knight

No cemitério o coveiro dá dicas importantes

Um escritor se envolve com rituais macabros para desvendar assassinatos

Assassinatos, vodu e magia negra são os temas do livro que Gabriel Knight está escrevendo. Displicente e um tanto distraído, Knight vive num cubículo, no subúrbio de New Orleans (nos Estados Unidos), e sobrevive com a venda de seus livros, na maioria romances e histórias de terror. A rotina do escritor começa a mudar quando ele inicia uma pesquisa sobre histórias e lendas ligadas ao vodu, para escrever um livro de terror. Ele acaba se interessando muito pelo assunto e, aprofundando suas pesquisas, descobre uma intricada trama de assassinatos e rituais macabros, encobertos por inocentes cultos espíritas. Era exatamente isso que Gabriel procurava para dar um tom de suspense a sua nova obra.

Muitas informações nos livros da biblioteca (acima). O mapa da cidade (abaixo)

A história se divide em dias, número de ações e pontos obtidos durante todo o período. É preciso resolver todos os problemas de um dia, para que Gabriel possa dormir e passar para o dia seguinte, com novos desafios. Um recurso muito útil permite ao jogador escolher e costumizar o modo em que os ícones que representam ações vão ser apresentados, em cima da tela do jogo ou com o uso do segundo botão do mouse.

O visual do game é bem cuidado, embora faltem detalhes em alguns cenários. É importante ficar atento, pois os objetos que Gabriel pode pegar não se destacam na cena, tornando mais difícil o reconhecimento. Em compensação, a movimentação dos personagens é quase perfeita e, com exceção dos movimentos lineares, todos se movem com leveza. Infelizmente são poucas as animações que narram o jogo e somente algumas partes da história contam com a exibição de fotogramas.

A parte sonora de Gabriel Knight é muito pouco eficiente quando se configura a placa com o padrão SoundBlaster. As músicas ficam muito melhores com o uso de placas de som compatíveis com General MIDI. Vozes digitalizadas aparecem somente na versão em CD ROM, que já está no mercado, e que tem narração e som digital acionado com precisão. Também é possível repetir os textos ou falas (dependendo da versão do jogo), através de "tapes" localizados no menu. Toda vez que Gabriel conversa com alguém importante, as falas são armazenadas nos tapes e podem ser repetidas mais tarde para esclarecer dúvidas.

Luis Carlos Mazaferro Júnior

Dicas

- Converse com todas as pessoas que encontrar, explorando todas as perguntas que o jogo propõe.
- Revire toda a sua biblioteca e anote pistas, frases ou até mesmo tradução de palavras em outras línguas.
- Anote símbolos estranhos e desenhos ligados a vodu.
- Roube a vontade os ítens do game.
- Volte sempre a lugares já visitados, pois com o passar dos dias é possível recolher diferentes informações.

FILE MANAGER

Fabricante: Sierra on Line
Tipo: Adventure
Utiliza: 17 Mb de disco rígido
Configuração mínima: PC/AT 386SX, 2 Mb de memória RAM
Gráficos: bitmap, definição VGA 256 cores
Som: alto falante interno, General MIDI, Sound Blaster e compatíveis
Controle: Mouse
Preço: US$ 59
Apresentação: 9 disquetes de 3,5 hd

ASSINE

OFICINA MECÂNICA • DUAS RODAS • COMPUTER GAMES

É FAX-FÁCIL

AGORA FICOU MUITO MAIS FÁCIL E SEGURO FAZER SUAS ASSINATURAS DAS MELHORES REVISTAS DE AUTOMÓVEIS, MOTOS, JOGOS & COMPUTADORES. UMA SIMPLES LIGAÇÃO TELEFÔNICA GARANTE O RECEBIMENTO EM SUA CASA.

RECEBA O SEU 1º EXEMPLAR EM ATÉ UMA SEMANA

LIGUE JÁ

(021) 280-2892

SISAL
EDITORA

FOTOS: DAUMER DE GIUSTI

War room: acesso aos controles do jogo

MiG-29

Pilote este caça soviético que permite manobras radicais, impossíveis para qualquer avião ocidental

Gráficos poligonais como em Falcon3.0

FILE MANAGER

Fabricante: Spectrum HoloByte
Tipo: Simulador
Utiliza: 7,5 Mbytes
Configuração mínima: PC AT 386 SX 33, adaptador gráfico VGA
Gráficos: Poligonais
Som: PC Speaker, Roland, AdLib e SoundBlaster
Controle: mouse, teclado e joystick
Distribuidor no Brasil: Brasoft
Preço médio: US$ 60
Apresentação: 3 disquetes 3,5 hd

Quem pilotou o avião norte-americano F-16, no jogo Falcon 3.0, já pode realizar um sonho: voar também com o MiG 29, avião dos "inimigos" soviéticos. Com exceção das características específicas das aeronaves, o novo MiG 29 é igualzinho ao Falcon 3.0, considerado um dos melhores simuladores de avião do mercado. Ao pegar a caixa do MiG 29, a primeira surpresa: seu peso. Além dos três disquetes do jogo, um imenso manual de 491 páginas já adianta a sofisticação e complexidade deste sensacional simulador.

O MiG 29 de verdade, ou simplesmente 29^0 como é chamado no escritório de Mikoyan Gurevich (que projetou e depois batizou o avião com suas iniciais), é muito semelhante ao F16 Fighting Falcon. Afinal, não foram apenas os Estados Unidos que aprenderam com a Guerra do Vietnã. Os pesquisadores soviéticos mantiveram uma disputa tecnológica acirrada com os americanos. Para cada modelo lançado por um lado, logo surgia outro, ao menos tão bom quanto o do inimigo.

O projeto do MiG 29, lançado no início dos anos 80, apresentou várias inovações que fizeram dele um dos aviões mais modernos fabricados até então. Um dos seus principais recursos, que também pode ser utilizado no jogo, é a capacidade de manter uma inclinação de nariz de até 80 graus para cima, o que permite fazer incríveis manobras, impossíveis para qualquer caça ocidental. No manche foi instalado um "Botão de Pânico" que estabiliza automaticamente o avião, caso o piloto perca o controle ou entre em pânico. No jogo o "Botão de Pânico" foi dispensado, pois o piloto automático se encarrega da estabilização.

INSTALAÇÃO

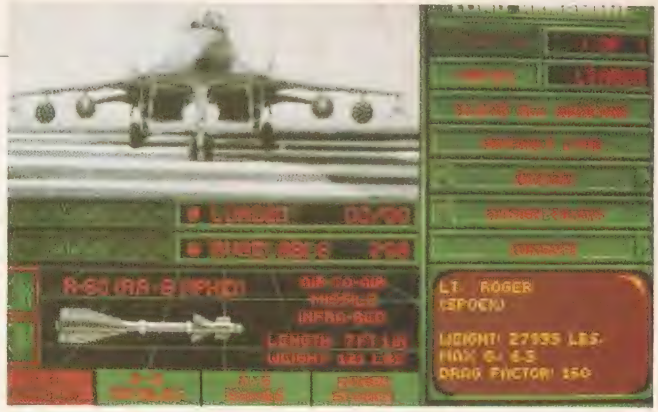
O programa de instalação é extremamente simples , facilitando o trabalho de usuários menos experientes. Antes de instalar, no entanto, é aconselhável verificar a opção "View system requirements" (ver requerimentos de sistema) para checar se o computador onde o game está sendo instalado tem condições de fazê-lo fun-

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Mikoyan Gurevich
Categoria: Caça bombardeiro
Tripulação: piloto
Peso (vazio): 14,5 toneladas
Velocidade máxima: Mach 2,5 (3.060 km/h
Manobrabilidade: excepcional
Visibilidade do cockpit: 360 graus

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Painel de instrumentos: simplicidade



cionar. Caso algum item não esteja satisfatório, ainda é possível ver uma sugestão de acerto, que o próprio sistema de instalação propõe. Um detalhe curioso é que, durante o tempo de instalação, a produtora faz divulgação de seus outros jogos.

Não há grandes novidade em termos de estratégia, e até os comandos são iguais aos do Falcon 3.0. O padrão de definição gráfica também permaneceu o mesmo, talvez para manter a compatibilidade, uma vez que é possível jogar o Falcon 3.0 contra o MiG 29, via conexão direta, modem ou rede (podem participar até seis jogadores!!!). Mas quem acostumou com o avançado painel do F-16 pode ficar um pouco decepcionado com a simplicidade do MiG 29 (no avião de verdade o painel também é mais simples) que tem poucos instrumentos, a maioria otimizado oferecendo várias informações ao mesmo tempo, o que pode ser meio confuso no início. Os cenários de combate disponíveis são Israel, Kuwait e Panamá.

MANUAL

A quantidade e a qualidade das informações contidas nas 491 páginas do manual impressiona. A instalação, o avião MiG 29 em si, o jogo, e principalmente noções de aeronáutica e de táticas de combate estão explicados detalhadamente. Exatas 113 páginas ensinam táticas e manobras para enfrentar os inimigos, explicando, por exemplo, a utilização de seu elevado ângulo de ataque. Com esse incrível ângulo é possível empinar o nariz de seu MiG rapidamente, para colocar o inimigo no alvo e então disparar contra ele. Outra manobra, conhecida como "Pugachev's Cobra", consiste em inclinar totalmente a aeronave, a ponto de reduzir drasticamente a sua velocidade e, até mesmo, parar! Durante uma perseguição, os inimigos vão ultrapassá-lo tão rapidamente que ficarão surpresos. Nesse momento, acelere novamente para se recuperar de um "stall" (perda de sustentação) de forma que nenhum outro avião conseguiria e ataque, afinal você está no comando de um MiG 29 . ◆

Roger Techima

ARMAMENTOS

1 CANHÃO GSH-301 COM 150 DISPAROS

MÍSSEIS AR-AR: *R-60 "Aphid", R-27R "Alamo", e R-73 "Archer".*

MÍSSEIS AR-SOLO: *Kh-23 "Kerry"(guiado por radar) e UB-32-57 lançador de foguetes*

BOMBAS: *FAB-250 (com versão de alto arrasto) e 500 (uso geral), RBK-250 (bomba de cacho) com 200 mini-bombas de 2 ou 3 libras*

DIVERSOS: *tanques externos de 1500 litros de combustível*

Escolhidas as armas (acima), pode-se combater também contra o Falcon 3.0, em conexão direta ou através de um Modem

Seleção e disparo de armas

BACKSPACE - *Armas ar-solo*
ENTER - *Armas ar-ar*
ESPAÇO - *Dispara arma*
K - *Liga/Desliga canhão automático*
(') - *Aumenta o ripple das bombas*
(;) - *Diminui o ripple das bombas*
D - *Seleciona a velocidade do ar para bomb pipper*

MENSAGENS DE RÁDIO

Nyet. Return to Base - do Mainstay. - Não há mais waypoints (ponto de virada para readaptar a rota) em seu piloto automático. Retorne à base.

Khazak! - Mensagem vinda de algum wingman (membro da equipe) quando você pede que ele faça alguma coisa realmente estúpida, como abrir para baixo numa altitude de 100 pés.

Radar warning indication. - Algum avião detectado pelo wingman ou unidade no solo com o radar apontado para você.

Comrades. - Aviões amigos na área.

I am unable to do this, sir. - O wingman está incapacitado de executar sua ordem.

Arming combat systems. - O armamento está sendo preparado para entrar em combate.

No ordnance. - Seu wingman esgotou seus mísseis ar-ar/ar-solo.

I am disengaging. - Um dos integrantes da equipe está abandonando o combate e voltando à formação.

No indication of threats. - Nenhuma ameaça no radar ou em alcance visual.

Launching Alamo/Aphid/Archer! - Seu wingman está disparando um desses mísseis.

Sidewinder launch! - Um míssel seguidor de calor (por trás) foi lançado contra seu wingman.

Forward aspect missile! - Um míssel seguidor de calor (de qualquer ângulo) foi disparado contra seu wingman.

Radar missile inbound! - Um radar de lançador de míssil está apontada para o avião.

Shoot! Shoot! Shoot! - Wingman está disparando o canhão.

Engine failure! - Um dos membros da equipe está com o motor falhando por algum motivo.

Bandit! Bandit! - Avião inimigo localizado. Esta mensagem vem acompanhada da informação de sua direção.

SAM has launched! - Um SAM foi disparado.

Fuel requires a return to base. - O avião do wingman está ficando sem combustível e, provavelmente, o seu também.

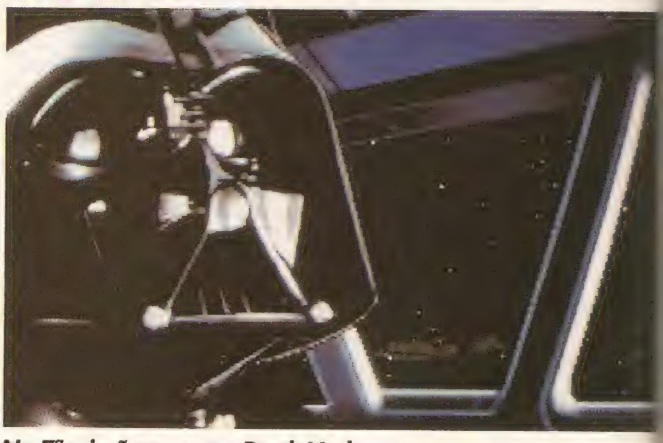
Alert - fuel is low! - Há combustível suficiente apenas para voltar à base.

STAR TIE FIGHTER WARS

Lutar ao lado dos vilões, defendendo as forças do Império, é a missão neste novo e sensacional simulador da série Guerra nas Estrelas

Sede do Império: visual belissimo

FOTOS: DAUMER DE GIUILI



Na 7ª missão voe com Darth Vader em pessoa

Espaço sideral. Sua nave, ao som da trilha de Guerra nas Estrelas, persegue uma nave dos Rebeldes. De repente, ela fica exatamente na sua mira. O canhão de laser é disparado. A nave inimiga explode... No novo e sensacional simulador Tie Fighter sua missão é combater os Rebeldes da Aliança, servindo ao Império e ao poderoso Darth Vader. Pode parecer que algo está errado, mas é isso mesmo. Em Tie Fighter, seu papel no jogo da série Star Wars mudou de herói para vilão. Agora o jogador serve ao Império e ao lado negro da Força. Ótimo para quem não agüentava mais o jeito do loirinho Luke Skywalker...

FILE MANAGER

Fabricante: Lucas Arts
Tipo: Simulador espacial
Utiliza: 14 mega
Configuração mínima: 386 SX, com 2 mega, monitor vga mono
Gráficos: poligonais e bitmaped
Som: Efeitos: Sound Blaster AWE32, Pro AudioSpectrum, Sound Blaster
Músicas: SoundBlasterAWE32 E-MU, Adlib, General MIDI, Sound blaster
Controle: Mouse ou Joystick (não admite teclado para controle da nave)
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Preço médio: US$ 67
Apresentação: 05 disquetes de 1.44 MB

Na seqüência do êxito da trilogia de filmes composta por Guerra nas Estrelas, O Império Contra-Ataca e O Retorno de Jedi, a série de games para PC, formada por X-Wing, Rebel Assault e agora Tie Fighter também é um grande sucesso, com todos requintes de produção típicos da Lucas Arts.

Lançado no Brasil pela Brasoft, segundo a empresa antes mesmo do lançamento nos EUA, Tie Fighter foi um dos grandes destaques da Fenasoft, realizada entre 19 e 22 de julho, no Anhembi, em São Paulo, SP, agrandando não só os fanáticos por simuladores de vôo, mas todos que gostam de jogos para PC. Um aspecto interessante do jogo, e que está contribuindo para o seu sucesso, é o fato de O Império agir sob um falso manto de bondade e justiça, atuando como se fosse uma "força da paz" da ONU, intervindo diplomaticamente nos conflitos em toda a galáxia. Quando a diplomacia falha (só em 99% dos casos), a Armada Imperial é enviada para garantir a Lei e a Ordem. Quem discordar das determinações imperiais vira poeira cósmica. Um bom exemplo é o planeta natal da Princesa Lea, pulverizado pelo poderoso canhão da Estrela da Morte, no filme Guerra nas Estrelas. Assim, defender o Império não significa ser malvado, é só uma questão de ponto de vista.

Historicamente, Tie Fighter situaria-se no filme O Império Contra Ataca, logo após a destruição da base rebelde no planeta gelado Hoth. No final de O Império Contra Ataca, a Aliança Rebelde se encontra em desvantagem pois sua principal base é destruída, deixando os rebeldes espalhados, vagando sem rumo pelo espaço. É quando Luke descobre que Darth Vader é seu pai, que se

Com o inimigo na mira, basta selecionar as armas e atirar

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Pistas de obstáculos: para treinar a agilidade de vôo

deixou seduzir pelo lado negro da força, há muito tempo atrás.

MISSÕES MUITO ESPECIAIS

Preparado para o combate, é possível realizar as missões em três diferentes níveis de dificuldade. E além das tarefas normais, que são delegadas na Sala de Batalha (Battle Room), há missões adicionais indicadas pelos "homens encapuzados", uma sociedade secreta dentro do Império, formada exclusivamente pelos membros mais leais ao Imperador. Ao ingressar na Armada Imperial o jogador é logo recrutado para essa sociedade. Além de conquistar medalhas e promoções normais da Armada Imperial, é preciso pensar no futuro dentro da sociedade secreta e executar as missões adicionais. ➤

Na fase final é preciso salvar a vida do Imperador (acima)

CAÇAS REBELDES

- ✓ **Head Hunter** - *não passa de sucata espacial*
- ✓ **X-Wing** - *é um bom caça*
- ✓ **Y-Wing** - *um pouco lento*
- ✓ **A-Wing** - *muito rápido*

COMANDOS NO TECLADO

Sala de projeção

Para assistir missões realizadas anteriormente, digite:
P - Play - inicia projeção
R - Rewind - retrocesso do filme
A - Advance - ativa/desativa avanço do filme
L - Load - carrega um filme
S - Enter sim - entra na missão que o filme está mostrando
E - Exit - sai da sala de projeção
F - Follow/Free - alterna entre os modos follow (segue a nave) e free (posição fixa)
C - Camera position - alterna a posição entre todas as naves presentes
[Shift] + C - alterna a posição entre todas as naves presentes em ordem inversa
T - Track - ativa/desativa o modo track (câmera apontada para a nave selecionada)
O - Object - mostra os objetos que foram selecionados
[Shift] + O - mostra os objetos que foram selecionados na ordem inversa

Visão do cockpit (Numlock ativado)

7 - 10 horas (frente esquerda)
8 - 12 horas (frente)
9 - 02 horas (frente direita)
4 - 09 horas (esquerda)
5 - para cima
6 - 03 horas (direita)
1 - 07 horas (ombro esquerdo para trás)
2 - Atrás
3 - 05 horas (ombro direito para trás)

Propulsão

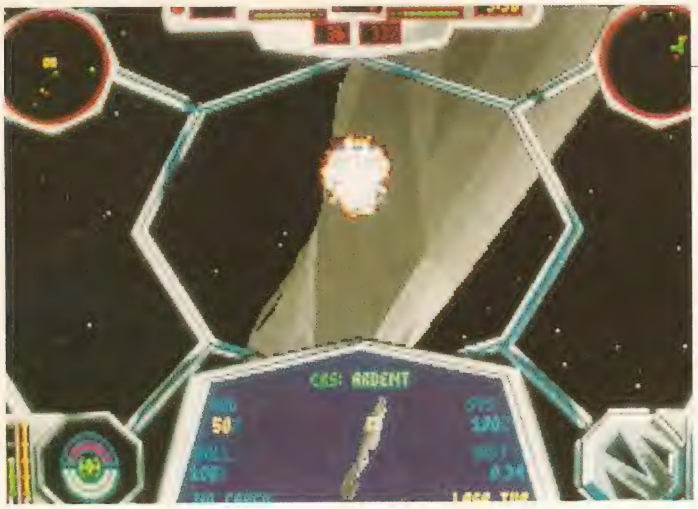
+ - aumenta velocidade
- - diminui velocidade
**** - desacelera tudo
[- 1/3 de força
] - 2/3 de força
Backspace - força total
Enter - iguala à velocidade do alvo
H - aciona/aborta hyperdrive (salto à velocidade da luz) e encerra a missão

Sistemas de combate

F9 - ajusta o recarregamento das armas
F10 - ajusta o recarregamento dos escudos
[Shift] + F9 ou ; - direciona a energia dos escudos aos lasers
[Shift] + F10 ou , - direciona a energia dos lasers aos escudos
S - ajusta os escudos entre tudo à frente, tudo atrás ou equilibrados
W - alterna entre as várias armas (lasers, canhões iônicos, ogivas)
X - alterna entre modo de tiro linkado ou não
T - seleciona o próximo alvo
Y - seleciona o alvo anterior
U - seleciona nave mais recente na área
R - seleciona a ameaça mais próxima
E - seleciona a ameaça mais próxima que estiver atacando sua nave
A - seleciona a ameaça mais próxima do alvo atual
I - ativa/desativa rastreador de componentes
. - seleciona os componentes do alvo selecionado
< - seleciona os componentes do alvo selecionado na ordem inversa
[Shift] + F5 a F7 - armazena o alvo atual numa das três memórias de alvo
F5 a F7 - seleciona um dos alvos predefindos
Barra de espaço - confirma solicitações, como entrada em hangar, mirar ogiva
O - limpa o CMD
Z - motrador de ameaça - fornece várias informações sobre o alvo selecionado

Comandos de esquadrilha e de comunicação

[Shift] + Z - exibe todos os comandos disponíveis para o wingman
[Shift] + A - manda wingman de retaguarda atacar o alvo
[Shift] + B - pede reabastecimento
[Shift] + C - pede cobertura ao wingman de retaguarda
[Shift] + E - ordena ao alvo selecionado que bata em retirada
[Shift] + G - ordena à nave em espera que prossiga em sua missão
[Shift] + H - ordena à nave selecionada para retornar ao hangar
[Shift] + I - ordena aos wingmen para ignorarem o alvo atual
[Shift] + R - pede relatório para a nave selecionada
[Shift] + S - pede reforços se disponíveis
[Shift] + W - ordena à nave selecionada para esperar novas ordens



Estratégias de combate: nas naves maiores, destrua os lasers (esq.) e confira as missões gravadas na Film Room (abaixo)

FOTOS: DAUMER DE GIULI

As estratégias são bem diferentes da série X-Wing. Para atacar uma das imensas naves rebeldes, por exemplo, é possível destruir primeiro seus canhões individuais e, depois de desarmá-la inteira, finalmente destruí-la. A capacidade de movimentos e manobras dos caças imperiais é realmente insuperável, mas para aproveitar todo o potencial da nave é recomendado jogar com um joystick tipo manche, preciso e resistente. É até possível jogar com um mouse, desde que "beeem" resistente, pois o "ratinho" dá muito trabalho nas manobras radicais e acaba se parecendo mais com um carrinho a fricção. E mesmo com joystick não é nada fácil acertar os caças rebeldes que estão por todos os lados.

Como nos outros jogos da série, os gráficos são poligonais, mas nesta versão são texturizados, o que os dá uma aparência mais sólida e realista, com detalhes incríveis. Os efeitos sonoros são fantásticos, iguais aos do cinema. E embora seja possível rodar o game sem placa de som, para curtir todo o clima de aventura a placa é essencial. Durante o vôo as músicas são empolgantes, perfeitas para este tipo de jogo, fazendo o jogador sentir-se dentro de um dos filmes de George Lucas. ◆

Roger Techima

Estratégias para garantir a lei e a ordem na galáxia

★*Ao perseguir de perto um caça inimigo, pressione Enter para igualar sua velocidade a dele, sem ultrapassá-lo por não conseguir reduzir a velocidade em tempo, ou deixá-lo escapar por estar lento demais.*

★*Ao perseguir uma nave inimiga numa curva fechada, diminua a velocidade para 1/3, fazendo uma curva mais fechada, mantendo-a na mira.*

★*Em algumas fases quando a situação se complicar é possível pedir reforços, com Shift + S.*

★*Para exterminar os ágeis A-Wings, ordene aos seus Wingmen que o ajudem, usando Shift +A, desde que o inimigo seja o alvo selecionado.*

★*É possível gravar as missões, acionando o C assim que entrar em vôo, para analisar seu desempenho na sala de projeção.*

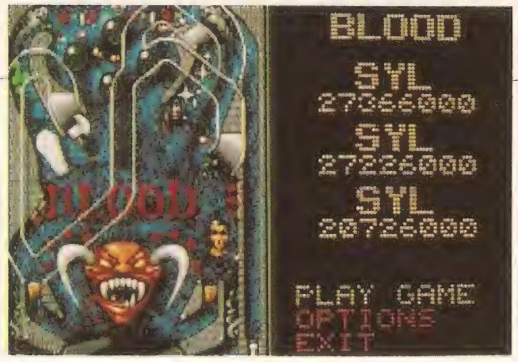
Frota Imperial: incrível capacidade de manobras garante vôo emocionante

Naves imperiais

MODELO	VEL.	ARMAS	ESCUDOS/BLINDAGEM
Tie Fighter	100	02 lasers	Nenhum/15
Tie Interceptor	110	04 laser	Nenhum/20
Tie Bomber	80	02 laser	Nenhum/50 02 lançadores de mísseis de concussão (4 cada) ou 02 lançadores de torpedos de próton (2 cada)
Assault Gunboat	90	02 lasers	100/50 02 ions 02 lançadores de mísseis de concussão (8 cada)
Tie Advanced	145	04 lasers	100/20 02 lançadores genéricos

SILVERBALL

Flipperama continua fazendo sucesso. Agora em jogos para PC



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Poder jogar flipperama por quanto tempo quiser, sem gastar nenhum centavo em fichas é a grande vantagem de Silverball (bola prateada). Afinal durante muito tempo flipperama foi sinônimo de diversão eletrônica. E agora, disponível para PC, esse tipo de jogo continua fazendo sucesso. Primeiro foi o Tristan, lançado em 92, um jogo simples com a mesa inteira na tela do monitor, o que dificultava a visualização dos detalhes.

Mais atual, Silverball é um jogo criado segundo a tradição das mesas de flipperama, mas apresenta na tela uma parte da mesa de cada vez, subindo ou descendo automaticamente em função da posição da bolinha . Os detalhes ficam mais claros, apesar de complicar um pouco a mira nos alvos de cima. São quatro mesas, com diferentes opções de temas : Fantasy (fantasia), Blood (sangue), Snooker Champ (campeão de sinuca) e Odissey (odisséia). Das quatro, apenas o Snooker Champ não tem rampas por ser um jogo de snooker, portanto com mesa plana.

A interface é boa e joga-se apenas com o teclado, usando as duas teclas de Shift (ou Z e X ou as setas do teclado numérico) para controlar os flippers e a barra de espaço para dar os empurrõezinhos na mesa (não exagere, porque o tilt -pane- também está aí...). Mas o grande lance deste jogo está no visual. É belíssimo, cheios de detalhes, luzinhas e surpresas. Até a bolinha é incrivelmente bem desenhada. O som também é excepcional, com temas musicais específicos para cada mesa. E tanto os efeitos quanto a música podem ser desligados, se for o caso.

Entre as opções de jogo, é possível escolher entre três ou cinco bolas por partida, determinar a inclinação da mesa (baixa, normal e alta) e especificar se o computador é de baixa ou alta velocidade de processamento. Deixando esta opção em Slow (lento), os gráficos ficam menos perfeitos, mas a animação torna-se melhor nos computadores mais vagarosos.

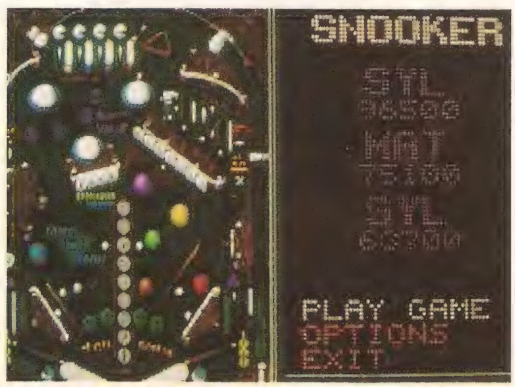
Para quem nunca deu muita atenção para as bolinhas prateadas, aqui está a chance de descobrir porque tanta gente passou (e ainda passa) tanto tempo diante das mesas de flipper.

Podem ser escolhidas quatro mesas. A mais fácil e variada é Blood (acima), cheia de luzes, sons e opções diferentes. Mitologia grega e naves espaciais se misturam em Odissey (abaixo)

Comandos no teclado

Shift esquerdo, Z, (.), seta esquerda - botão do flipper esquerdo
Shift direito, / X, seta direita - botão do flipper direito
Espaço - empurrão na mesa
P - pausa
M - liga/desliga música
S - liga/desliga efeitos sonoros
Enter - mostra/esconde pontuação
Esc - sair do jogo

Fantasy (esq.) é a mesa mais difícil. Snooker Champ (abaixo) tem música de saloom



FILE MANAGER

Fabricante: Epic Megagames, 1993
Tipo: ação
Utiliza: 2 Mb de disco rígido
Configuração mínima: PC-AT 286, adaptador gráfico VGA
Gráficos: definição VGA 256 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster
Controle: teclado
Preço médio: US$ 30
Apresentação: 1 disquete de 5,25h

MORTAL KOMBAT

Um jogo com muita violência, sangue e imagens digitalizadas

Um clássico entre os jogos de ação, Mortal Kombat surgiu no videogame e na versão para PC mantém o mesmo atrativo: muita (mas muita mesmo) violência. Com alguns golpes é possível arrancar a cabeça do adversário, levando junto a coluna vertebral. Tudo isso com sangue jorrando para todos os lados. É para quem gosta do gênero. Mas, apesar de tanta pancadaria, o jogo tem uma história. Há 500 anos, o enigmático Shang Tsung mantém um Torneio Anual de Combate, numa remota ilha. Por todo esse tempo, Goro, um imenso lutador mutante, metade homem e metade dragão, tem sido o campeão invicto. A cada vitória ele "rouba" a alma do perdedor e é com essa "essência de vida " que seu chefe, Shang Tsung, permanece sempre jovem. No jogo, sete novos lutadores, todos com poderes especiais, estão reunidos para uma competição. Escolhendo um dos personagens, o jogador enfrenta todos os outros e uma cópia de si mesmo (Mirror Match), antes de encarar o Goro... E, por último, o poderoso Shang Tsung. O grande mérito de derrotar Shang Tsung é simplesmente continuar existindo, o que muito poucos conseguem.

O jogador escolhe seu lutador e o computador os adversários (alto à direita). Depois de dar o golpe Fatality, Sub-Zero arranca a cabeça da lutadora Sonia levando junto a coluna vertebral

FILE MANAGER

Fabricante: Aklain
Tipo: Ação
Utiliza: 7 MBytes de Disco Rígido
Configuração Mínima: PC-At 386, 25Mhz, adaptador gráfico VGA
Gráficos: Bitmap, definição VGA, 256 cores
Som: Auto falante interno, SoundBlaster, Roland
Controle: Teclado ou Joystick
Preço Médio: US$ 60
Apresentação: 3 Discos de 3,5Hd

GOLPES ESPECIAIS

Os cinco níveis de dificuldade variam desde o Very Easy (muito fácil), com grandes chances de vitória para o jogador, até o Very Hard (muito difícil), quando as coisas mudam drasticamente. Para um bom desempenho nos níveis mais complicados é preciso treinar bastante até conhecer todos os golpes, principalmente o golpe especial característico de cada competidor, que permite eliminar seu oponente (Finish Him/Her). O princípio é o mesmo dos jogos de fliperama, que, por ser muito violento, foi até censurado em algumas versões de videoga-

Conheça os lutadores

A produtora americana Aklain criou uma história e uma personalidade para cada um dos competidores. Em alguns casos, como o do lutador Reptile, foi mantida uma aura de mistério, para aumentar o interesse sobre o personagem.

No início do jogo escolhe-se um lutador e os adversários vão sendo apresentados aleatoriamente. A ordem dos competidores não importa muito na primeira fase. Depois de lutar com uma cópia de si mesmo, é hora de enfrentar as duplas. Ou seja, com uma mesma vida é preciso derrotar dois lutadores (mantenha a calma, eles vem um de cada vez), também selecionados pelo computador. O próximo é Goro e, na última fase, quando todos os outros foram exterminados, luta-se com o poderoso Shang Tsung.

JOHNNY CAGE

É um verdadeiro astro das artes marciais. Foi treinado por grandes mestres de várias partes do mundo. Usa o seu talento também no cinema, como em Dragon Fist, Dragon Fist II e Sudden Violence, seus maiores sucessos.

FINISHING MOVE: POWER PUNCH
3x para frente e soco forte

KANO

Mercenário, briguento, violento, Kano vive uma vida de crimes e injustiças. É um membro dedicado do Black Dragon, um grupo perigoso de homens loucos, impiedosos

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Shang Tsung luta também como Goro

me. Nessa luta quase não há regras, mas é aconselhável não repetir as mesmas seqüências de golpes muitas vezes, pois o inimigo reage e o elimina rapidamente.

Em um dos seis principais locais da ilha, o jogador enfrenta os lutadores para definir o melhor de 3 rounds. Não há restrições em usar poderes especiais, armas, ou Finishing Movies (quando o adversário já está vencido, faltando apenas o golpe final). Vencendo um round sem perder energia (flawless victory) o jogador ganha 200.000 pontos. Repetindo a façanha (double flawless), ➤

temidos e respeitados dentro do mundo do crime.

FINISHING MOVE
para trás /para baixo / para frente/ soco fraco

Rayden

O nome Rayden é conhecido como a divindade do trovão. Ele recebeu o convite para ser lutador diretamente de Shang Tsung, que lhe concedeu a forma humana, para poder participar do Campeonato.

FINISHING MOVE: ELECTRICITY
2x para frente /3x para trás/ soco forte

Liu Kang

Uma vez membro do super secreto "White Lotus Society"(Sociedade Lotus Branco), Liu Kang deixou a organização para representar o templo Shaolin no torneio. Kang despreza Shang Tsung.

FINISHING MOVE: HELICOPTER SPIN KICK
para frente/ para baixo/ para trás / para cima/ para frente

Sub-Zero

A identidade desse lutador é desconhecida. Porém,ele parece pertencer a um lendário clã de ninjas chineses, chamado Lin Kuei, devido às semelhanças de seu uniforme com o dos elementos desse clã.

FINISHING MOVE: HEAD PIECE
para frente/ para baixo/ para frente/ soco forte

Scorpion

Como Sub-Zero, seu verdadeiro nome e sua origem são desconhecidos. Ele demonstra odiar Sub-Zero. Entre os ninjas isto é habitualmente um sinal de que pertencem a clãs inimigos.

FINISHING MOVE: HELLFIRE
defesa 2x para cima

Sonya Blade

Ela é membro da "Top U.S. Special Forces Unit". A sua equipe tem a missão de desbaratar a organização Black Dragon, onde Kano trabalha. Sonya seguia Kano quando foi pega de surpresa pelo exército pessoal de Shang Tsung.

FINISHING MOVE: KISS OF DEATH
2x para frente/ 2x para trás/ defesa

Goro

Goro sobrevive, metade homem metade dragão, invicto há 500 anos. Ganhou o título de Grande Campeão, quando matou Kung Lao, um monge lutador do templo Shaolin. Foi quando o torneio caiu nas mãos de Shang Tsung e foi corrompido. A força de Goro tem longo alcance. Ele usa seus braços para esbofetear seus oponentes e depois gosta de pular em cima da vítima atordoada. Também pega seus oponentes e esmurra suas cabeças. É melhor evitar suas bolas de fogo. A rasteira não funciona em Goro

Reptile

Personagem muito misterioso, Reptile pode aparecer a qualquer momento do jogo, com charadas que fornecem pistas para encontrá-lo e que podem ser usadas na hora de enfrentá-lo. No videogame ele aparece, na fase de The Pit, ao se vencer o adversário conseguindo dar Double Flawless e Fatality. Na versão para PC ele ainda não foi localizado. Se você souber onde encontrá-lo e como lutar com ele, escreva sua dica para a redação de *Computer Games*.

Shang Tsung

O oponente supremo, capaz de assumir a forma e habilidade de qualquer um dos competidores -incluindo Goro- o que ele faz freqüentemente. Shang Tsung tem muitos truques escondidos na manga...Ele atira poderosas bolas de fogo (abaixe-se para evitá-las até ele parar de atirar). Note que a rasteira também não funciona em Shang Tsung.

Quebrar uma bigorna: teste de força

são mais 500.000. Com vitória em 2 dos 3 rounds pode usar o golpe especial. Se for bem sucedido também no golpe especial, a tela escurece (exceto com o golpe de Liu Kang) e ganha-se "fatality bonus" (quando se consegue a seqüência são 100.000 pontos).

Após 3 lutas contra a máquina, ou 5 lutas entre dois jogadores, o personagem tem que testar sua força (Test Your Might),apertando o botão de soco fraco várias vezes e depois o botão de defesa, quando é preciso destruir, pela ordem: madeira (100.000 pontos), pedra (200.000 pontos), bigorna (500.000 pontos), rubi (750.000 pontos) e por último o diamante (1.000.000 pontos).

As imagens digitalizadas e realistas tornam Mortal Kombat um jogo de ação interessante. Ao contrário de alguns outros, como Street Figher II, que "rodam" melhor em videogame, Mortal Kombat é uma boa opção na versão para PC. O ideal é rodar o jogo num computador 486, pois no 386 ele fica um pouco lento. Os mais habilidosos, podem aumentar a velocidade, suprimindo os detalhes (no menu, "detail", opções low ou high). Com a placa de som, gritos e efeitos sonoros acentuam ainda mais o clima de violência. Agora, tente manter a cabeça presa ao pescoço e prepare-se para limpar o sangue da tela. ◆

Homero Silveira

Golpes especiais podem ser usados livremente

Comandos

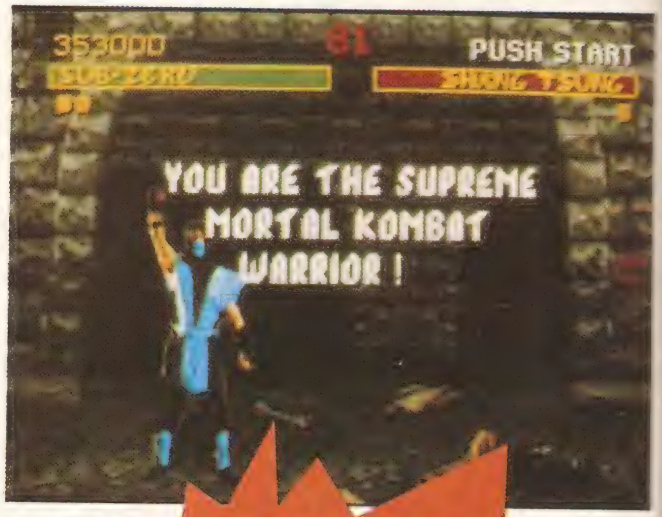
Os golpes em Mortal Kombat são dados combinando-se teclas. Veja abaixo os golpes e respectivas teclas que estão na configuração do jogo. Porém é possível também configurar seu próprio controle, escolhendo no menu outras opções de configuração.

Player 1

esquerda = k
direita =c
cima = s
baixo= x
soco forte = U
soco fraco = N
chute forte = I
chute fraco = M
defesa = J

Player 2

direcões = flechas ou keypad
soco forte = 7
soco fraco = 1
chute forte = 9
chute fraco = 3
defesa = 5



Derrotar o chefe Shang Tsung é o último desafio do jogo

Reptile (centro) aparece na tela desafiando o jogador

DICA SECRETA

MENU ESCONDIDO

É POSSÍVEL ENTRAR EM UM OUTRO MENU, ONDE PODEM SER LIGADAS OU DESLIGADAS VÁRIAS OPÇÕES. PARA ISSO DIGITA-SE NO MENU DE OPÇÕES NORMAL A SENHA "DIP" EM LETRAS MAIÚSCULAS. NESSE MENU ESCONDIDO, LIGUE O SWITCH 5 PARA CONSEGUIR CRÉDITOS INFINITOS.

DOOM

FOTOS: DAUMER DE GIULI

O editor Jumble 3.0: monstros em posições diferentes

Entre tiros e explosões vale tudo para sobreviver. Confira também os editores que permitem criar fases inéditas

Armados até os dentes, enfrentando soldados inimigos e monstros terríveis, inúmeros jogadores têm atravessado os corredores escuros e cheios de surpresas de Doom. Para eles só há um meio de sobreviver: matar.

O jogo é dividido em três sangrentos níveis (o primeiro deles distribuído em shareware, ou seja, gratuito, por BBSs ou disquetes), que são subdivididos em várias fases, com quatro níveis de dificuldade em cada uma. Cada fase corresponde a uma base militar, com corredores escuros, fossos, caveiras, e monstros com dentes muito afiados. Para sair vivo da base, é preciso obter armas poderosas, se abastecer de força e munição no caminho e, é claro, eliminar os inimigos.

PCs podem ser interligados para jogar em parceria

A ambientação cheia de detalhes, os efeitos de luz e sombra, a qualidade sonora e os inimigos inteligentes garantem o clima de combate e tensão. Considerado inicialmente apenas como uma versão melhorada de Wolfinstein 3D - outro jogo da produtora americana ID Software, com 6 episódios, também repleto de labirintos, em que o herói é prisioneiro de guerra e tem que escapar de uma fortaleza alemã utilizando diferentes armas - Doom alcançou um sucesso surpeendente e conquistou público de todas as idades.

Para atender ao grande número de aficcionados por Doom, criando novos desafios e garantindo a diversão, há uma série de programas complementares, como editores de som e imagem. Com eles é possível trocar imagens de inimigos, alterar sons e efeitos do jogo ou mesmo gravar e copiar sons, passando-os para o Windows, por exemplo.

DOOM EM REDE

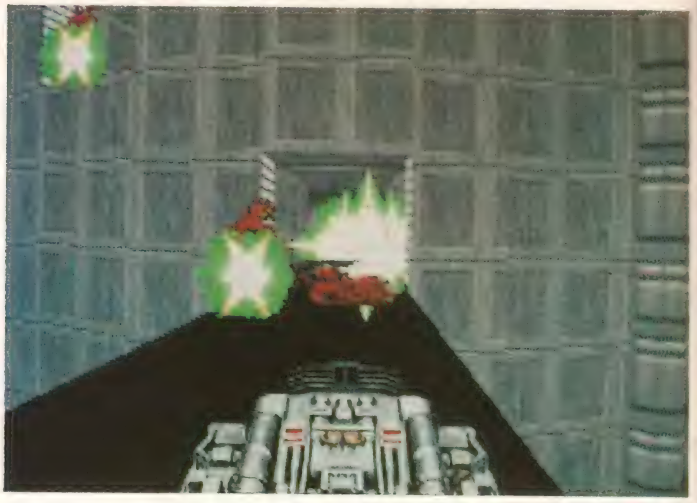
Mas quem ainda não jogou Doom em multi-player, não conhece todo o potencial do jogo. Pode não parecer grande novidade a possibilidade de jogar com até 4 pessoas simultaneamente, mas, depois de experimentar, ninguém mais vai querer jogar sozinho. Pode-se combinar com os parceiros do jogo quem vai ser aliado ou inimigo.

É possível fazer a conexão via modem (que tem de ser no mínimo de 9600 bps) e acesso para 2 jogadores. ➤

FILE MANAGER

Fabricante: id software
Tipo: ação/simulador
Utiliza: 5,5 Mb
Configuração mínima: 386 DX e 4 Megabytes de RAM
Gráficos: VGA 256 cores
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: mouse, joystick ou teclado
Apresentação: 3 disquetes de 1.2 HD

FOTOS: DALMER DE GRUTT



Com senhas especiais o jogador pode obter todas as armas disponíveis, mudar de nível e até ficar invencível

Os programas, que podem ser acessados nas BBS, são gratuitos e ótimos para quem já decorou todo o jogo

Como o jogo é muito complexo, se não for um bom Modem, a velocidade do jogo também diminui um pouco. Outra possibilidade, com melhor velocidade, também para dois jogadores, é a utilização de um cabo serial, do tipo Laplink, interligando dois computadores. Para até quatro jogadores, a opção é jogar em rede. A velocidade praticamente não se altera. Pode-se jogar direto em uma rede Novell ou utilizar placas de rede NE1000 ou NE2000, com os respectivos cabos coaxial de ligação e o protocolo IPX carregado em cada máquina. Agora é só ficar atento. Um de seus "amigos" pode começar a atirar em você a qualquer momento .

OS EDITORES

Depois de percorrer várias vezes todos os corredores de Doom, certamente eles estarão repletos de cadáveres, e o jogador já terá decorado a seqüência de inimigos, os lugares de onde eles surgem, e a melhor maneira de derrotá-los. Mas o desafio não terminou. Há vários editores para o Doom, o que torna possível fazer muitas alterações no jogo. Esses editores podem ser encontrados em BBSs, e são arquivos que acrescentados ao programa do jogo Doom permitem várias mudanças.

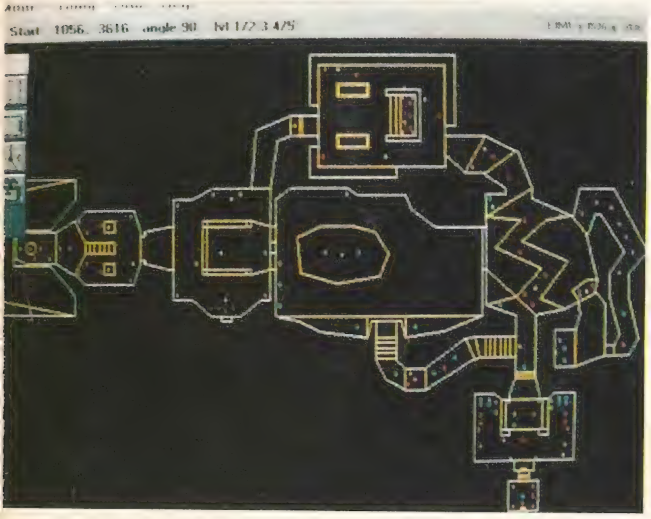
Comandos

- **Ctrl** - para atirar
- **Shift** - andar rápido
- **Barra de espaço** - abrir porta
- **Setas** - direção
- **Alt mais setas** - para andar de lado (sem girar)

Senhas especiais

- **iddqd** - invencibilidade
- **idkfa** - para obter todas as armas possíveis
- **iddt** - uma versão completa do mapa e digitando **iddt** novamente é possível ver os objetos da fase
- **idclevel** - para mudar de nível

Mini wads: novas fases e episódios completos para o Doom



MINI-WADS

Quem não tem paciência para montar fases novas, tem uma outra opção: pegar fases que outras pessoas montaram (os mini-wads). A BBS Mandic possui uma área especifica de wads para o Doom, com dezenas de tipos, algumas de uma fase só, outras de um episódio inteiro. Algumas delas:

STARWAR.WAD - Simula a Estrela da Morte, episódio de Guerra nas Estrelas. O mapa é baseado na planta da Estrela da Morte, com obstáculos diferentes. Tem uma fase apenas, mas extremamente bem feita e detalhada.

DOMINATOR.WAD- Alteração radical do episódio "knee deep in the dead", totalmente diferenciado. Os mesmos mapas mas tem portas secretas, passagens, corredores, estupidamente mais difícil, episódio completo.

SPUNK.WAD - Com muito mais inimigos, é muito legal para jogar em rede, pois tem lugares diferentes, perfeitos para fazer emboscadas contra os colegas de rede.

✸Para carregá-los digite: **Doom -file dminator.wad**

Após o carregamento aparentemente nada mudou, mas ao se selecionar o episódio correto (geralmente mencionado junto com o wad), o wad selecionado será carregado.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

DMAUD v1.1

Editor e extrator de sons, que permite alterações no jogo e gravação de sons e efeitos, que podem ser transferidos para o Windows por exemplo

DOOMCAD v4.0

Editor de fases, roda em Windows, e permite a criação de um mapa inteiramente novo. Cria-se uma nova fase, determinando a localização de portas, janelas, elevadores e monstros, escolhendo-se até os códigos para abrir portas. Os vários módulos de edição, permitem a criação de setores, com muitas opções. É possível determinar por exemplo a altura, textura e cores de diferentes áreas do cenário. Numa escada, por exemplo, cada degrau é um setor, com todas as variações possíveis. Um preview em 3D permite o acompanhamento da montagem do mapa.

DOOM Editor - The Real Thing v2.50b3

Basicamente igual ao Doomcad v4.0, porém é mais amigável, mas não tem tantas opções e detalhes que se pode alterar como o Doomcad. Isso, entretanto não chega a ser problema, pois é compensado pela facilidade de uso e velocidade.

Jumble v3.0

Jumble é um "randomizador de fase", ou seja, seleciona-se o episódio, fornecendo alguns parâmetros, alterando a posição dos objetos, monstros e bônus do jogo, aleatoriamente, sem alterar o mapa. É possível também misturar monstros de outras fases, aumentar o número de montros e etc. Apesar de não mudar o mapa, a sensação é de uma fase nova, pois o jogador não sabe mais a posição dos objetos e inimigos. ◆

Ricardo Buzato e Wilton Médici Lúcio

Determinar texturas, cores e níveis diferentes no cenários é outro recurso dos editores

Com editores específicos, é possível fazer alterações nos mapas originais (esq.), modificando cenários e acrescentando personagens (acima)

Estratégias macabras

Para jogar um inimigo contra o outro: ao entrar em uma sala com vários tipos de inimigos, dispare em um deles e saia da sala. Espere um pouco e depois volte. Você vai notar que vários deles já se mataram e fica muito mais fácil passar por eles, (e se estiver usando uma arma BG-9000 é muito interessante vê-los morrer com um só disparo).

Lembre de escolher com cuidado as armas a serem usadas: Não use um canhão em lugares fechados, pois pode ser atingido pelos estilhaços da explosão.

Cuidado ao usar um rifle de plasma quando estiver colado numa parede, pode perder várias balas, que vão bater na parede e não vão conseguir atingir o inimigo.

Em corredores estreitos e com pouca munição a serra elétrica torna-se uma opção tentadora e divertida.

DICA ESPECIAL

Veja na tabela quanta munição você vai precisar para eliminar os inimigos.

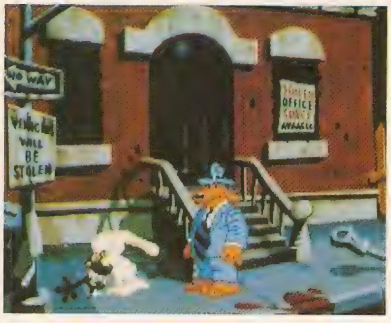
MONSTRO	BALA	CARTUCHO	CANHÃO	PLASMA	9000
Human	2	1	1	1	1
Sergeant	3	1	1	2	1
Imp	6	1	1	3	1
Demon	14	3	1	7	1
Spectre	14	3	1	7	1
Souls	10	2	1	5	1
Cacodmn.	36	6	2	18	1
Barons	100	15	5	50	1
Cyberdm.	400	58	20	200	4
Spider	300	43	15	150	3

(Tabela extraida do arquivo doom-faq, retirado da Mandic BBS), fone (011) 816-3911

Os detetives Sam & Max estão deixando os leitores malucos com suas enrascadas. Por isso selecionamos as dicas mais pedidas dessa...

DUPLA DO BARULHO

Com visual elaborado, incríveis recursos de animação e muita ironia, o jogo Sam & Max é um grande sucesso, tanto na versão em disquete como em CD. Apesar de muito engraçado, o game não é exatamente fácil e muitos leitores escreveram pedindo mais pistas. Para não perder o bom humor, confira estas dicas e resgate Trixie e o Pé Grande :



Como iniciar o caso ?

Use o pobre do Max na goela do gatinho (basta selecionar o Max e clicar) que fica choramingando na frente do prédio do escritório e pegue o mandato, mesmo que o papel fique meio molhado (eca!)

Como pegar o dinheiro no escritório para usar na lojinha do hambúrguer?

Meta a mão no buraquinho da casa do rato.

Perdi todos meus objetos no "Cone of Tragedy". E agora?

Fale com o operador da máquina, pegue o cartão que ele vai te dar e vá para o "Lost and Found" (Achados e Perdidos).

Devo pegar algo dentro da Bola de Novelo Gigante? Como?

Use o pegador de bolas de golfe do Gator Golf junto com a mão do Jesse James (abra o pote na lanchonete do hambúrguer). Enfie a engenhoca (pegador e a mão) na bola dentro do museu e pegue o anel.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

O que fazer no World of Fish ?

Use a chave-de-boca torta no peixe gigante de plástico e chame o Max para dar uma volta no peixe com você.

Como passar pelas portas e encontrar a toupeira no Mistery Vortex?

Entre no espelho da sala, onde existem quatro ímãs gigantes. Repare que eles formam uma certa combinação de cores quando ligados juntos. Use várias combinações de cores até formar a cor da porta que deseja entrar. Fácil, né?

O que fazer com a pedra em Frog Rock?

A pedra deve ser usada com os pêlos de Bruno, o Pé-Grande. Reúna todas as peças (uma do Gator Golf, outra do Parque e mais uma do Mistery Vortex) no alto da pedra e coloque o pó mágico junto.

Por que o o guarda não me deixa entrar no clube, mesmo depois de fazer a fantasia ?

Experimente dar-lhe a chave com lixa que Sam pegou na lanchonete.

Como me livrar do Bumpus na cozinha do clube?

Mostre a ele quem você realmente é e então tire suas roupas na frente do cantor. As coelhinhas e cadelinhas que se cuidem !

E agora? Como fazer os totens desaparecerem para terminar o game?

Ah, o aguardado final! Primeiro é necessário usar "ingredientes" especiais no caldeirão do Pé Grande Mor, pois cada ingrediente faz sumir um dos totens. Para o primeiro totem use a chave-de-fenda perto do freezer, onde está Bumpus com o entortador de objetos na Bola de Novelo. Agora abra a garrafa de champagne que está na mesa do Clube e use a rolha com o Sno Globe no Mistery Vortex, prendendo o furacão. Depois vá ao Parque Rushmore e apanhe o dente do dinossauro com o pedaço de lã, após usar a caixa de voz. Para o terceiro totem, pegue o tomate com a cara de John Muir (entregue à fazendeira o quadro do pintor que está na casa de Bumpus e espere o tomate ficar pronto). O último totem some com o travesseiro melecado de Bumpus (pegue-o na casa dele). Pronto! Agora é só fazer uma "sopa" com os objetos dentro do caldeirão e curtir o final deste super jogo! ◆

DIVULGAÇÃO

No estande da Brasoft (alto, à esq.) muitos games. Na Compaq (acima) lançamentos e computadores por bom preço

Fenasoft

Visitada por mais de 750 mil pessoas, a 8ª Fenasoft teve bons lançamentos em PCs, ótimos jogos e mostrou...

A explosão da Multimídia

Chegou a vez do computador dentro de casa, como poderoso instrumento de lazer e trabalho. Isso ficou claro durante a 8ª Fenasoft, realizada recentemente no Pavilhão de Exposições do Anhembi, em São Paulo, SP. Os fabricantes e distribuidores nacionais parecem ter descoberto o potencial do mercado de usuários domésticos no Brasil, tanto que os principais lançamentos em hardware e software foram voltados para uso doméstico. Nos Estados Unidos, esse mercado já representa mais de 60% do volume total de vendas em equipamentos e programas. Outra ótima notícia desta Fenasoft foi a popularização da multimídia nos computadores - drive de CD-ROM, placa de som e caixa de som. Nunca se vendeu tantos kits multimídia como nesta edição da feira, principalmente devido à redução de preços. Um kit básico da Creative Labs podia ser comprado por cerca de R$ 400. Junto com os kits, cresce o número de lançamentos de softwares em CD: são centenas de jogos, enciclopédias, dicionários, infantis e até eróticos.

FOTOS: DAUMER DE GIUTI

Lojas, como a Award, tiveram ótimas vendas. Os CDs com jogos e programas foram os mais procurados pelo público

Hardware

As grandes vedetes desta Fenasoft foram mesmo os "home computers" - máquinas básicas, baratas e que já incorporam (ou podem incorporar) recursos multimídia. A Itautec, por exemplo, apresentou seu já conhecido **IS Multimídia** (veja avaliação em *Computer Games* nº 4) e lançou três novas configurações. A nova versão do IS Multimídia é uma delas. A máquina incorpora um processador 486 DX2-66, 4 MB de RAM, 425MB de disco rígido (winchester), placa de som de 16 bits e drive de CD-ROM de dupla velocidade. Os outros dois lançamentos vêm consolidar a parceria da Itautec com a Texas Instruments. São dois notebooks com recursos multimídia. O **IS 4000 M SX25** é um 486 SX 25 MHz com 4MB de RAM (podendo chegar a 20 MB), 200 MB de disco rígido e um módulo multimídia com alto- ➤

Fenasoft

FOTOS: DALMER DE GIULI

Na IBM (acima) shows e o lançamento do PS/1 Multimídia. Já a Itautec (abaixo) aproveitou a feira para lançar um novo IS Multimídia com CD-ROM de dupla velocidade

falantes embutidos, placa de som de 16 bits e drive de CD-ROM de dupla velocidade. O **IS 4000 M DX4/75** é bastante sofisticado. O processador é o novíssimo e potente Intel 486 DX4, com clock de 75 MHz; outras características incluem 4 MB de RAM (podendo chegar a 20 MB), 340 MB de disco rígido e o mesmo módulo multimídia do SX 25. Os dois notebooks têm monitor colorido, podem ser destacados do módulo multimídia e pesam 2,9 Kg.

A Compaq também fez sucesso com suas novas máquinas. Principalmente pelo preço. O *Contura Aero*, por exemplo, um subnotebook 486 SX25, podia ser levado para casa na hora, por R$ 1.848. O modelo inclui 4 MB RAM, 84 MB de disco rígido, monitor monocromático de cristal líquido e pesa apenas 1,58 Kg. A linha Presario também chamou atenção, principalmente nos dois modelos multimídia. O **Presario 633** é um 486 SX 25 MHz, com 4 MB RAM (podendo chegar a 56 MB), controladora de vídeo Local Bus (1 MB), 200 MB de disco rígido, secretária eletrônica e fax/modem, entre outros recursos. O preço: R$ 2.365,00. A versão multimídia desta máquina, o **Presario 633 CDS**, inclui monitores de áudio, Sound Blaster 16, drive de CD-ROM de dupla velocidade e microfone. Nesse caso, o preço sobe para R$ 2.845,00. O segundo modelo multimídia da Compaq é o **Presario CDS 850**, que inclui um processador Intel 486 DX2 50 MHz, controladora SCSI Adaptec e outros requintes (veja mais detalhes em avaliação nesta *Computer Games*).

A IBM, que criou o padrão PC, não podia ficar de fora da festa. E apresentou, entre outros lançamentos, o **PS/1 Multimídia**. Basicamente, é o mesmo PS/1 (486 SX 33 MHz, 4 MB RAM, controladora de vídeo VESA Local Bus e 253 MB de disco rígido) acrescido de drive de CD-ROM, placas de som de 16 bits e monitores de áudio. O preço: R$ 3.150,00, incluindo nove softwares em CD.

O destaque em preço baixo ficou para o multimídia **ALC 486 DLC 40**, da Alcabyt. Equipado com um chip 486 DLC 40 MHz, controladora de vídeo SVGA com 512 KB, 170 MB de disco rígido, drive de CD-ROM, placa de som de 16 bits e alto-falantes embutidos no gabinete, é uma máquina bastante simples. E barata: R$ 1.559,93. Outra boa opção da Alcabyt é o sistema Multi-Choice: você escolhe todos os componentes do seu computador, podendo combiná-los à vontade e de acordo com as suas necessidades ou disponibilidade financeira, e ele será montado e entregue conforme suas determinações.

Software

Os lançamentos em software também não decepcionaram. A exemplo das máquinas, havia programas para todos os gostos e usos, desde novas versões de sistemas operacionais, até educativos e de entretenimento, em disquetes e CDs.

Uma tendência que ficou clara nesta Fenasoft é a característica Plug & Play (ligue e use) que os sistemas operacionais estão assumindo. A Microsoft, por exemplo, fez demonstrações diárias de seu novo Chicago (ou Windows 4.0), que promete facilitar e muito a operação dos PCs. A IBM também apresentou seu Personal OS/2, ainda em Beta version. Trata-se de um aperfeiçoamento do OS/2 tradicional, e que requer apenas 4 MB de RAM para rodar aplicativos DOS, Windows e OS/2. O Personal OS/2 incorpora ainda os recursos de multimídia e multitarefa preemptiva (roda dois aplicativos simultaneamente).

Além dos novos sistemas operacionais, que devem chegar ao mercado já no final deste ano, muitos educativos e softwares em CD

fizeram a festa nesta Fenasoft. Títulos em CDs foram vendidos por quase todos os importadores a preços bem razoáveis, e a concorrência promete aumentar, pois há novas distribuidoras de software chegando ao mercado.

É o caso da Itautec, que passa a distribuir os títulos da Compton's New Media, o maior produtor de soft multimídia dos EUA. Entre os lançamentos, estão a Compton's Interactive Encyclopedia, contos clássicos infantis (como A Bela e a Fera, Pinocchio), guias de Jazz e música erudita, entre dezenas de outros títulos.

A World Perfect também apresentou uma linha especial, voltada para o usuário doméstico. É a linha Main Street, composta de aplicativos e educativos ou de entretenimento, cujas principais características são o baixo custo e a facilidade de operação. O destaque fica para as aventuras de Wallobee Jack. São duas histórias interativas, The Bingi Burra Stone e The Thai Sun Adventure, que ensinam geografia enquanto divertem. Outro bom lançamento da Word Perfect foi o Kap'n Karaoke. O CD reúne acompanhamentos de temas clássicos infantis e adultos, e apresenta a letra na tela no ritmo para que crianças de todas as idades cantem.

Entre os games, o destaque fica para a Brasoft. A distribuidora apresentou seus novos títulos em CDs e disquetes em um estande dentro do pavilhão e também na Brasoftlândia, um anexo de 500 m² logo na entrada.

Os games que mais despertaram a atenção na Brasoftlândia foram os sucessos da LucasArts sobre o tema Star Wars, como Rebel Assault, software em CD, e o novíssimo Tie Fighter (confira nesta *Computer Games*, pág 24).

Entre os games em CD, os destaques ficam para Wrath of The Gods (tudo sobre o jogo na página 10), um adventure baseado na mitologia greco-romana e todo programado com fotos digitalizadas, feitas na própria Grécia - um requinte muito bem-vindo -, e Iron Helix, um game de estratégia.

Nos estandes onde eram vendidos games o movimento era sempre muito grande. Entre os mais procurados: World Circuit, Tie Fighter, Rebel Assault, Day Of The Tentacle...

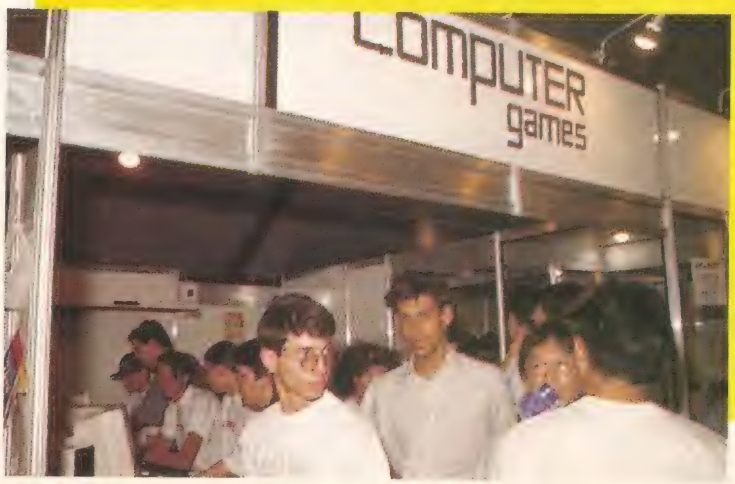
A Brasoftlândia apresentou também títulos da Compton's New Media. Destaques para a Compton's Interactive Encyclopedia e uma série com clipes de estrelas da música pop. Prince, o Mega Star foi um dos mais solicitados pelo público. Outra atração também foram os títulos da Word Perfec e sua linha Main Street. Além das duas aventuras de Wallobee Jack, baixinhos e grandões fizeram coro e liberaram seus dotes musicais com o Kap'n Karaoke. O repertório incluiu desde Oh, Susanna! até Live or Let Die, do ex-beatle Paul McCartney. ◆

César Medeiros

Computer Games na Fenasoft

Rebel Assault, SimCity 2000 e Sam e Max foram algumas das muitas atrações do movimentado estande da revista Computer Games na Fenasoft. Localizado na Brasoftlândia, um pavilhão externo com 500 m², o concorrido estande da Computer Games destacou-se pelo grande número de visitantes, em sua maioria leitores da revista, que tiveram oportunidade de conhecer toda a equipe da redação - repórteres, editores, e os melhores testadores de jogos -, adquirir números atrasados a preços especiais e fazer assinatura da revista.

A sensação do estande foi a oportunidade jogar junto com os grandes feras, especialistas em jogos de estratégia, ação, adventures e simuladores, pedir dicas e também conhecer novos jogos, apresentados durante a feira. Entre tantos lançamentos de computadores e softwares, a revista Computer Games foi uma presença marcante na Fenasoft, comprovando seu enorme sucesso no mercado editorial de Informática.



O movimentado estande de Computer Games (ao lado) ficou no pavilhão multimídia da Brasoftlândia (acima)

COMPAQ Presario CDS 850

Conheça este poderoso multimídia 486DX2

Um anjinho com uma corneta substitui a seta do mouse. Uma sensual voz feminina anuncia cada uma das operações do computador: open, close, delete...Os ícones, todos eles, ficam se mexendo explicitando suas funções. Estes são apenas alguns dos recursos "de brincadeira" do Compaq Presario CDS 850. Mas é na hora do trabalho que esse PC mostra ser um poderoso multimídia, com CD ROM, monitor SVGA colorido, mouse e um hard disk generoso.

Equipado com CD-ROM, o Presario CDS 850 tem a tela TabWorks em forma de fichário onde cada página é um programa

Além disso, o Compaq Presario CDS 850 (produzido nos EUA e importado para o Brasil pela Compaq brasileira) vem com a tecnologia Plug and Play (algo como ligue na tomada e use). Ou seja, a máquina já vem de fábrica totalmente configurada, com todos os eventuais problemas de memória e de hardware previstos e resolvidos antecipadamente, o que simplifica muito a vida do usuário, principalmente dos iniciantes. Vem também com um ótimo pacote de softwares (programas) como o DOS, Windows, Sound Blaster 16, Fax Modem, entre muitos outros (veja box).

Ao ser ligado o Presario já vai automaticamente para o Windows e daí para o *Tab Works*. Este programa, que vem acoplado ao Windows, tem aparência de um fichário onde cada página equivale a um programa (é um "shell", espécie de "capa"que substitui a interface do conhecido Program Manager). A partir daí basta clicar que o programa será executado. Tudo isso para que o computador seja o mais amigável possível. Além disso, toda sua documentação vem num sistema de "help on line", isto é, cada vez que se tem uma dúvida sobre uma ação a executar, uma ajuda é oferecida instantaneamente.

O microfone é do tipo "lapela" e pode ser usado também para comandos de voz ao computador

PROCESSADOR

Mesmo com todas essas facilidades para os novatos, o Presario CDS está longe de decepcionar os mais experientes. É equipado com um processador 486DX2 de 50 Mhz, superado por pouco em sua categoria apenas pelo 486DX2 de 66 Mhz. Também não é para menos. O processador DX2 é um chip com um poder de processamento impressionante: ele pode ser até cinco vezes mais rápido do que um simples 386 DX 40 Mhz. Esta velocidade é essencial para aplicativos multimídia, que tomam conta do processador para reproduzir vídeos e sons com fidelidade total. Um DX2 resolve os problemas de lentidão, que são freqüentes em estações multimídia que trabalham com estes aplicativos.

Mas o Compaq Presario CDS, na configuração da unidade testada, não chega a ser um grande campeão pela pouca memória RAM que o acompanha. São somente 4 megabytes que levam aplicativos famintos, como o Windows, a falhar algumas vezes. Mas isso não

FOTOS: DAUMER DE GIUI

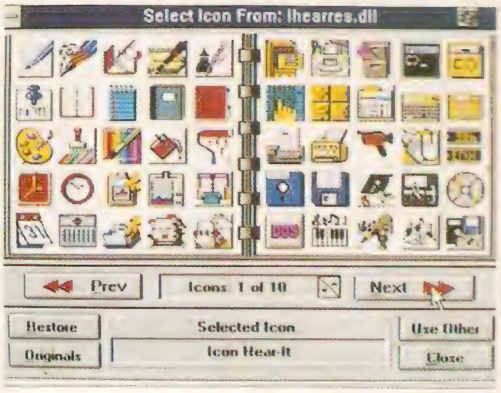
Rebel Assaut "rodando" no Compaq: ótima velocidade

é motivo de preocupação. Basta fazer um "upgrade" com plaquinhas adicionais de memória de 1 à 16 Megabytes. Um total de 8 mega seriam suficientes para rodar com folga todos os aplicativos.

Já a capacidade da winchester (disco rígido) no Presario é bastante satisfatória. Contando com aproximadamente 340 megabytes de espaço livre, o CDS consegue se destacar por ter um disco rígido que atende as necessidades da maioria dos usuários. Pode-se colocar jogos e programas a vontade sem preocupações com o espaço necessário de instalação. O hard disk (winchester) é padrão SCSI (pronuncia-se "escãsi", "small computer system interface"). Esta palavra esquisita quer dizer, na prática, que se pode colocar no computador vários acessórios, como mais de duas winchesters, CD-ROM, placas de som, etc. (até um máximo de sete acessórios). Isto não é possível nas placas IDE (as "normais") que suportam no máximo duas winchester e não aceitam CD-ROM, tornando necessário o uso da placa de som para se fazer a ponte entre o CD-ROM e o processador central (veja reportagem sobre CD-ROM na página 42).

A MULTIMÍDIA É O FORTE

A estação multimídia com um conjunto de CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 bits padrão Sound Blaster e caixas de som estéreo, é o grande destaque do Presario CDS 850. O CD-ROM é compatível com o padrão Kodak Photo CD, que permite visualizar na tela do micro, fotografias de altíssima qualidade. Quanto aos games em CD, o drive de dupla velocidade garante um melhor desempenho, pela rapidez com que os gráficos são apresentados. Um bom exemplo é o jogo Rebel Assault, que durante um teste no CDS apresentou uma velocidade mais do que satisfatória em relação à performance geral do game.



FOTOS: DAUMER DE CARLI

Escolha de ícones: grande variedade (acima). Ao lado, vários funções, inclusive programar o PC para falar a hora em certos intervalos

A placa de som é a Sound Blaster 16, que reproduz sons com alta fidelidade e efeitos digitais que podem ser gravados e reproduzidos com a qualidade conhecida do CD. Esta placa também é compatível com a Sound Blaster 8 bits, imprescindível para que muitos jogos rodem sem problemas de configuração sonora. As caixas de som, ligadas a SB16, são pequenas, mas elas se dão bem na reprodução de músicas digitais, inclusive de CDs. O microfone é do tipo "de lapela" que além de ser usado para as gravações normais que um multimídia permite, também pode ser usado para o programa *Voice Assist* (que faz parte do pacote Sound Blaster 16) permitindo alguns comandos ao computador através da voz. Só que para funcionar bem é preciso manter sempre um mesmo tom de voz.

O monitor do CDS é de 14" e usa placa de vídeo Super VGA. A placa suporta altas resoluções de até 1024 por 768 pixels (pontos que formam as imagens na tela). As cores variam entre 256, 65.000 e 16 milhões, que permitem uma configuração do padrão True Color para edição e visualização de fotos com alta resolução, como o Photo CD, por exemplo.

Alto falante: eficiente, com amplificador interno

Todos os drivers de vídeo necessários para rodar o Windows em uma ótima resolução acompanham o produto e são de fácil uso. O monitor tem controles de brilho, contraste e posição do foco da tela. Um efeito interessante é o "zoom", também com controle no monitor, que pode ser executado, aumentando a visibilidade de detalhes.

O CDS 850 multimídia tem as características ideais para usuários ini- ➤

ciantes, que estão entrando agora no mundo da multimídia, e não querem sofrer com problemas de configuração de hardware ou software. Tudo vem pronto. Os usuários mais experientes também não vão reclamar, afinal, além de todos os recursos da multimídia, podem contar com um processador 486 DX2. O preço de cerca de US$ 3066 é bastante razoável pelo que o Presario CDS 850 oferece. ◆

Luiz Carlos Mazaferro Júnior e Roberto Araújo

Mayo Clinic: enciclopédia médica

Os softwares

QUATRO CDS ACOMPANHAM O KIT MULTIMÍDIA:

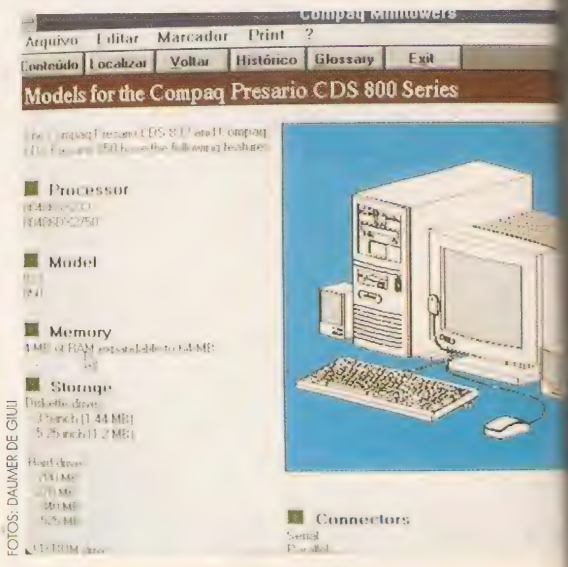
★**Mayo Health Clynic:** Uma espécie de guia médico feito pela equipe da famosa clínica Mayo, norte americana, que existe há mais de 100 anos. Com muitos vídeos, ilustrações e textos, o CD vem dividido em cinco livros: Ciclos de vida; O Mundo a Nossa Volta; Ficar em Forma; Doenças Humanas; Cuidados Médicos Modernos.

★**Compton's Interactive Encyclopedia:** Enciclopédia completa. Na parte histórica uma linha do tempo gigante facilita as pesquisas. Os recursos da multimídia estão presente em boa parte dos tópicos.

★**Kodak Photo CD Access Software e Photo Sampler:** Feito especialmente pela Kodak, vem com uma coleção de fotos que podem ser usadas livremente, além de recursos para se trabalhar qualquer fotografia digitalizada que se coloque no micro.

★**Dinosaur Adventure e Space Adventure:** São dois programas num mesmo CD. *Dinosaur Adventure* mostra diversos representantes destas espécies pré-histórica. *Space Adventure* trata da conquista espacial. Alguns tópicos são narrados pelos próprios astronautas que foram a lua.

Instruções "on line" são encontradas no próprio computador



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Ficha Técnica Compac Presario CDS 850

Microprocessador: 80486 DX2 50 Mhz
Memória Cache: Memória Cache: 256 secundária
Memória RAM: 4 MB
Discos Flexíveis: 3,5" 1.44MB; 5,25 1,2 MB
Disco Rígido: 340 MB
Interfaces: serial, paralela, mouse, teclado
Slots de Expansão: 5 slots ISA, sendo 1 VESA Local Bus
Teclado: Enhanced ABNT Variante II, 104 teclas
Placa de Vídeo: SVGA colorido 14" dot pitch 0.28;
Monitor de Vídeo: SVGA colorido 14" dot pitch 0.20;
Mouse: 2 botões - 400 DPI
Drive de CD-ROM: Sony 300 Kbps, dupla velocidade
Unidades de Som: 2 caixas acústicas amplificadas marca Koss, 1 microfone
Placa de som: Estéreo, SoundBlaster 16
Dimensões: Largura- 22,60 cm, Altura- 41,22 cm, Profundidade- 44,9 cm, Peso- 17,7kg.

Os programas do Presario CDS 850

Além do DOS 6.0 e do Windows 3.1, o Presário CDS 850 vem com diversos programas já instalados. Entre eles:

Compaq- Alguns programas com todas as informações sobre o computador Presário CDS 850, um manual eletrônico e ainda um dicionário com as definições dos principais termos, conceitos e comandos existentes em informática.

Icon Hear-it- Programa que permite alterar os ícones para que se tornem animados e com sons. A seta do mouse pode ser substituida, por exemplo, por um anjo com uma corneta. Entre outras funções, pode-se também pedir que o computador diga as horas, digamos, a cada 15 minutos. Enfim torna o computador um verdadeiro parque de diversões.

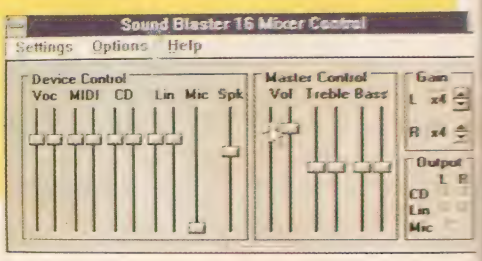
WindowWorks Version 2- Pacote de softwares que tem um processador de texto e permite acesso direto a diversos outros programas como banco de dados, livro de endereços, fazer etiquetas, terminal telefônico, gráficos, entre outras possibilidades.

Quicken for Windows- Organizador financeiro. Permite fazer orçamentos, controlar contas bancárias, pagamentos, entre várias outras funções.

Games- Seis jogos para Windows: Pick up Sticks (jogo de pegar palitos); Code Breaker (jogo de senhas); Memory Blocks (jogo da memória); Smart Dots (espécie de jogo da velha); Jacks (jogo para treinar uso do mouse); Habgman (forca).

WinFax Lite- programa de fax, para envio ou recebimento

Sound Blaster 16- Uma boa placa de som com os seguintes utilitários: 1- *Talking Scheduler* o computador pode lembrá-lo de compromissos que você mesmo grava; 2- *Wave Studio*- permite gravar, editar e adicionar efeitos aos arquivos sonoros; *Sound Blaster 16 Mixer*- controle sobre 16 canais de entrada e saida; *MWPlay*- permite a criação de uma apresentação multimídia; *Intelligente Organ*- Transforma o teclado do computador num teclado musical, acrescenta acompanhamento a uma melodia e ensina a tocar instrumentos; *Voice Assist*- permite controlar aplicativos do computador através de comando de voz.



Um dos programas da Sound Blaster: Mixer Control

Já nas bancas

A MELHOR REVISTA DE MOTOS

VIAJE NAS PÁGINAS DA REVISTA DE MOTOCICLISMO MAIS LIDA DO BRASIL. HÁ 20 ANOS NA POLE POSITION, COM MAIS DE 12 MILHÕES DE EXEMPLARES VENDIDOS.

SISAL
EDITORA

Como funciona um CD-ROM

Colocado num PC comum, o kit multimídia permite rodar programas ou jogos gigantescos ocupando pouco espaço na winchester. Entenda como isso acontece

Uma comparação: Sam & Max na versão em disquete ocupa cerca de 17 mega quando instalado na winchester do seu computador. O mesmo jogo, na versão para CD-ROM, ocupa imensos 198 mega. Só que para rodar num computador, naturalmente equipado com drive de CD-ROM, ocupa míseros 400 bytes (portanto menos de 1 mega) na winchester. Isso porque todos as informações do jogo são lidas a partir do CD, ficando na winchester apenas os arquivos necessários para fazer uma espécie de "ponte" entre o computador e o CD.

O CD funciona como uma grande winchester portátil onde um feixe de laser lê as informações

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Basicamente o CD-ROM é um kit que pode ser colocado em qualquer computador a partir de um PC 386SX. Nessa configuração ele funciona, mas é preciso uma boa espera entre uma cena e outra. Acima disso (como um 486DX, por exemplo), quanto melhor o PC, mais rápida a sucessão de cenas e, portanto, mais interessante o jogo ou programa.

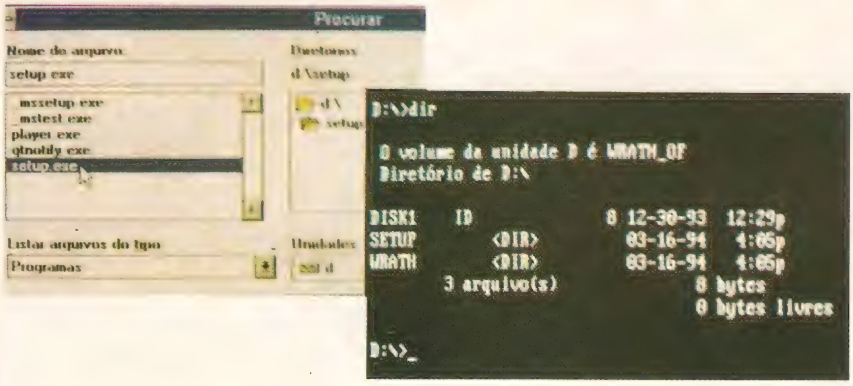
Também chamado de kit multimídia, o CD-ROM compõe-se de um drive, onde é colocado o CD, uma placa correspondente para ser fixada internamente na placa mãe (CPU), uma placa de som, caixas de som e microfone. São itens que podem ser comprados separadamente, mas o ideal é que sejam comprados juntos para melhor compatibilidade entre eles.

O CD-ROM ("compact disc read only memory", CD apenas para leitura da memória) começou a se popularizar no início dos anos 90. Criado para armazenar volumes gigantescos de dados, o CD, que pode comportar até 680 mega (cada disco), revolucionou a informática. Para os apreciadores de games foi uma invenção fantástica, pois com os CDs não há mais limites de tamanho para os jogos - alguns já tem mais de um giga (1000 mega) divididos em dois CDs. Além disso, o CD dispensa completamente a preocupação com a capacidade da winchester. Qualquer uma, digamos, com apenas 80 mega, serve, pois as informações não ficam instaladas na winchester.

Depois da instalação do drive dentro do gabinete do computador é feita a instalação dos programas de reconhecimento (software que acompanha o kit multimídia) para que o computador saiba que agora tem um CD-ROM.

No computador o CD-ROM recebe uma letra para localizar o drive. Da mesma maneira como existe o A (usado normalmente para os disquetes de 3,5 hd), B (para os de 5,1/4), C (para a winchester), na maioria dos casos o drive de CD-ROM recebe a letra D. Para confirmar a letra de seu CD-ROM digite ***MSD*** < enter> no prompt de seu DOS. Na tela que surgir clique "drives" e receberá todas as informações dos drives de seu PC.

Chega o momento de "rodar" um game ou programa no CD-ROM. Como em qualquer game é preciso fazer a instalação: na embalagem do CD sempre vem aponta-



FOTOS DAUMER DE GIULI

O kit (foto redonda) vem com o drive de CD-ROM, placa de som, caixas de som e programa de instalação. Ao se instalar jogos pelo Windows (alto à esq.) ou pelo DOS (ao lado) apenas alguns arquivos vão para a winchester para fazer a "ponte" entre o computador e o CD

do se é um programa para DOS ou para Windows.

Se o CD for para DOS a primeira providência é digitar D: (o drive de CD-ROM será sempre considerado como D, se o seu for diferente faça a substituição necessária). Com a raiz D: digite *DIR* para saber o nome do arquivo de instalação. Na maioria dos casos é o *install* <enter> como em qualquer outro jogo e os passos seguintes também não tem nada de diferente.

Já se o jogo for para Windows, uma das melhores maneiras é usar o seguinte caminho: no Gerenciador de Arquivos clicar "executar", depois "procurar". Em "procurar", escolha em "unidade" o drive **D** e quando o diretório D se abrir, escolha a opção **setup**. Basta então dar OK seguindo o caminho de volta e o jogo (ou programa) será instalado normalmente.

Para rodar o programa no DOS basta digitar o comando (do arquivo executado do jogo) e no Windows, como sempre, é só dar um duplo click no ícone.

No jogo propriamente dito sempre são necessários os **saves** para que se possa voltar a jogar posteriormente no mesmo ponto. Estes saves ficam na winchester já que, repetindo, nada pode ser gravado no CD.

O FUNCIONAMENTO DO CD-ROM

O drive de CD-ROM tem um mecanismo de funcionamento até simples. A leitura dos dados no disco é feita através de um feixe de laser. Este feixe de luz é jogado na face espelhada do disquinho, que fica rodando e contém milhões de minúsculas marcas, responsáveis pela representação dos bits da linguagem do computador. A luz do laser é refletida de volta à uma plataforma especial que "reconhece" os bits e os transforma em dados concretos.

Estes dados tem de passar por uma espécie de ponte entre o drive de CD-ROM e a placa mãe responsável pelo funcionamento do computador. A "ponte" pode ser a placa de som ou então as chamadas SCSI (pronuncia-se "escãsi", "small computer system interface"). e servem justamente para fazer ligações entre a placa mãe e até outros sete componentes). Só então na placa mãe os dados serão processados, se convertendo em imagens e sons.

Há no mercado uma infinidade de modelos de drives óticos (drives de CD-ROM). Os mais antigos, de velocidade simples, não conseguem ler ou "entender" mais do que 150 kbytes por segundo. Os mais difundidos no momento, são os de dupla velocidade, que giram um pouco mais rápido e conseguem ler 300 kbytes por segundo. Há ainda os de velocidade tripla (leêm 450 kbytes/s) e os de velocidade quádrupla que chegam a 600 kbytes/s. Já fala-se até em CD-ROM acima destes velocidades, mas evidentemente que o preço sobe muito. Para o atual momento da informática um CD-ROM de velocidade dupla atende a grande maioria dos usuários. O preço do kit de CD-ROM de dupla velocidade fica em torno de R$ 400 a 500. ◆

Luis Carlos Mazaferro Júnior

Sam & Max: 17 mega no jogo em disquete e 198 mega no CD: A vantagem do CD é que Sam & Max ocupa menos de um mega na winchester e oferece muito mais recursos, como as vozes dos personagens em todo o game

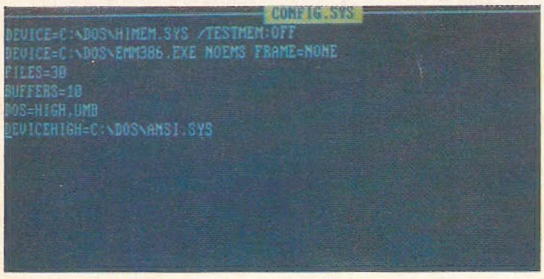
CD-ROM gravável

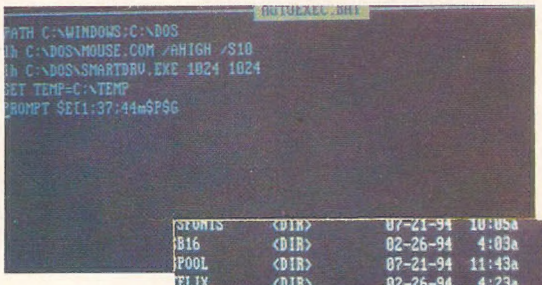
Já é possível encontar no mercado internacional, os CD-WORM ("compact disc write once read many"- CD escreve uma vez e lê várias). Estes novos drives usam um CD especial que permitem a gravação de dados. Os CD-WORM só podem gravar uma vez no CD, depois disso os dados não podem ser mais removidos do disco. A capacidade de armazenar informações de um CD gravável também varia entre 540 à 680 megabytes. A estrutura do mecanismo de leitura no CD-WORM é a mesma do CD-ROM. Já a gravação de dados se dá através de variações na potência dos lasers, que podem gravar (fazendo minúsculas marcas). O que assusta no CD-WORM é o seu preço de lançamento: entre US$ 3.000 e 8.000.

Pequenas DICAS ÓTIMOS EFEITOS

Saiba como utilizar melhor alguns recursos do DOS e WINDOWS

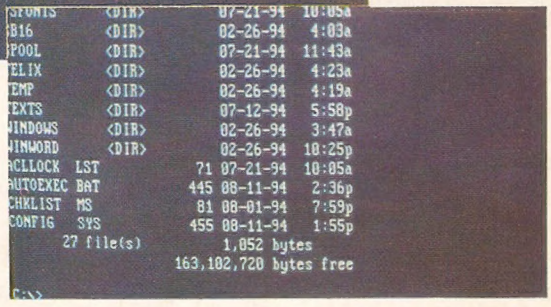
Com um monitor colorido consigo ter cores mesmo no DOS? Como faço para organizar arquivos que estão perdidos no computador? Qual a melhor maneira de otimizar a memória para rodar jogos? **Computer Games** *tem recebido muitas cartas de leitores solicitando informações, pedindo ajuda ou dando sugestões de dicas muito úteis para trabalhar com DOS e o Windows. Nesta seção reunimos algumas das dicas mais importantes, para facilitar a vida de usuários iniciantes e até mesmo dos mais experientes. Envie também suas dúvidas e sugestões para a redação.*





FOTOS: DAUMER DE GIUSTI

Para deixar a tela do DOS colorida (abaixo) é preciso alterar algumas linhas no Config.Sys (esq.) e Autoexec.Bat (ao lado)



CORES NO DOS

É verdade que pode-se colocar cores nos caracteres do prompt do DOS. Como devo proceder? Tenho certeza que assim a leitura de comandos e nomes ficará muito mais fácil!

Gilleine Carvalho,
Palmas, Tocantins

É possível colorir os caracteres do ***DOS****. Mas para que esta operação funcione, deve-se carregar o arquivo* ***ANSI.SYS*** *no diretório do* ***DOS*** *para que ele fique na memória. Para carregá-lo simplesmente digite no prompt do* ***DOS*** *o comando:*

EDIT C:\CONFIG.SYS <Enter>

Após ter entrado no editor de caracteres ***ASCII*** *do* ***DOS****, acrescente em uma das linhas livres :*

DEVICEHIGH=C:\DOS\ANSI.SYS

Grave na saída o que você fez e volte novamente para o prompt. Dê um boot no seu micro e pronto! O driver já estará na memória, preparado para aceitar as chaves de comando e colocar cores onde desejado.

Para descobrir mais chaves de comandos, leia o "help" do ***DOS****, onde já estarão listados os comandos. Basta digitar:*

HELP ANSI.SYS

Procure perto do final do texto e digite no prompt do DOS a configuração desejada. Mas, se você quiser fazer um teste, utilize as cores escolhidas por nós. Repita o primeiro passo da operação e troque ***CONFIG.SYS*** *por* ***AUTOEXEC.BAT*** *e adicione uma linha com a seguinte configuração-exemplo:*

C:\Prompt $E[1;37;44m$P$G*, saia para o prompt após gravar e dê um outro boot no PC novamente. Sua seleção de cores-exemplo já estará pronta com o fundo em azul e as letras brancas!*

EDITOR DE SISTEMA NO WINDOWS

Toda vez que tenho de alterar alguma coisa no menu ***AUTOEXEC.BAT*** ou no ***CONFIG.SYS*** tenho que sair do Windows para fazer o trabalho. É possível criar um ícone para fazer as alterações sem sair do Windows?

Gilberto Souza
Porto Alegre, RS

Há um prático programa no Windows para editar arquivos do sistema como o ***WIN.INI****, o* ***SYSTEM.INI*** *e os aquivos de configuração do seu PC, como o* ***AUTOEXEC.BAT*** *e o* ***CONFIG.SYS****. Estes arquivos podem ser facilmente modificados, se você criar um ícone para um* ***"Editor de Sistemas"****, que está escondido no diretório System do Windows. Para criar o ícone, entre no Windows e clique no menu* ***"Arquivo"*** *do* ***"Gerenciador de Programas"****. Selecione a opção* ***"Novo"*** *no menu e clique em* ***"Criar Item de Programa"****, clique agora em* ***"Procurar"*** *e, no diretório do Windows, selecione o sub-diretório* ***"System"*** *e clique duas vezes no arquivo* ***"sysedit.exe"****. Selecione* ***"Mudar Ícone"*** *e pegue um dos oferecidos. Clique "OK" e o símbolo do programinha vai estar à sua disposição! Agora é só mudar o ícone para o grupo desejado.*

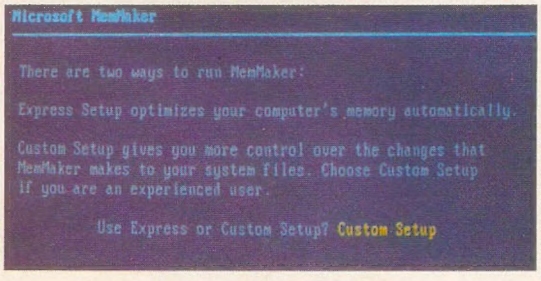
OTIMIZE A MEMÓRIA

Um problema que tem se repetido comigo é que, quando vou rodar jogos como o World Circuit e o Wing Commander, meu computador sempre manda a mansagem "memória insuficiente. Como posso resolver esse problema ?

Edson Perin,
São Paulo, SP

Um dos segredos mais valiosos do DOS 6.0 em diante, está escondido no ***MEMMAKER****. Isso mesmo! Um programa que fica quietinho, escondidinho no diretório do* ***DOS*** *e que não deve ser dispensado, pois é um otimizador de memória. Um otimizador de memória é um programa complexo, que aloca espaço livre nos endereços com blocos de memória alta. Esta é a memória utilizada para carregar programas que ocupam a área de memória baixa ou convencional, usada para programas. Para utilizar este otimizador, é preciso digitar no prompt do* ***DOS*** *o seguinte comando:*

MEMMAKER <Enter> *Uma tela azul vai lhe perguntar qual o tipo de otimização será usada. Escolha o* ***"Express Setup"*** *ou, em português,* ***"Configuração Rápida"****. O resto, o* ***MEMMAKER*** *vai fazer por você!*



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Com o MemMaker é possível otimizar a memória do PC

GRAVANDO, SEM SAIR DO WINDOWS

Gastei um bom tempo acertando meus ícones e grupos de programas no Program Manager. Gostaria de saber como gravar esta configuração e também estendê-la a outras seções do Windows.

Antônio Cláudio Mikejevs Padilha,
São Paulo, SP

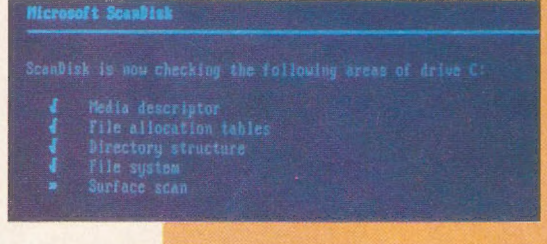
Para evitar uma saída do programa e ainda assim, gravar a configuração desejada, apenas segure o botão ***"Shift"*** *do teclado, enquanto você dá um duplo-clique no quadradinho do lado esquerdo ao lado do nome* ***"Gerenciador de Programas"****. Outra opção é segurar o* ***"Shift"*** *e selecionar a opção* ***"Fechar"*** *do menu.*

CONFERINDO O DISCO

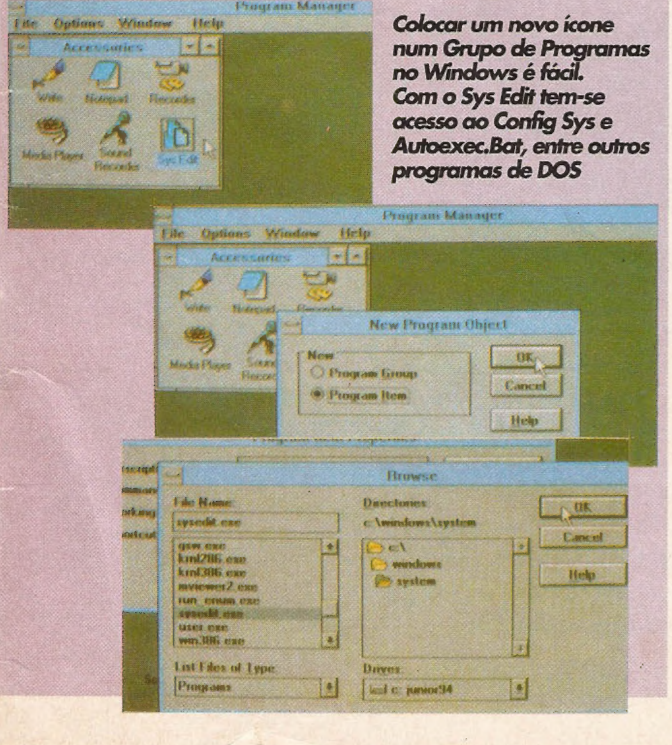
Qual a melhor maneira de saber se tudo está em ordem com o disco rígido do meu computador? E se houver algum erro (as chamadas "lost cluster" ou "cross linked files") como devo proceder?

Leonel Possatti,
Campinas, SP

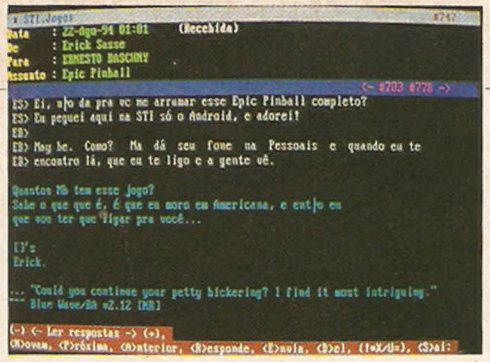
Há um modo simples de prevenir grande parte dos problemas que costumam aparecer nos PC. Uma boa organização dos dados no ***HD*** *(disco rígido) mantém a performance do seu disco e ainda evita alguns problemas, como erros de leitura ou erros com programas, aparentemente inexplicáveis. À partir do* ***DOS 5.0,*** *a Microsoft incluiu um pequeno programa, simples e eficiente, O* ***CHKDSK*** *ou* ***"checador do disco"****. Este programa pode ser rodado à vontade e auxilia o usuário a manter seus dados "saudáveis" dentro do disco. Para rodá-lo é fácil: digite no prompt do* ***DOS*** *o comando* ***CHKDSK*** *e espere o programa terminar a leitura. Se o* ***CHKDSK*** *achar algum erro de* ***"lost clusters"*** *ou* ***"cross linked files"****, você pode corrigir o erro, com o comando* ***CHKDSK/F****. Há uma opção melhor e mais completa para usuários do DOS 6.2 em diante, que é o* ***SCANDISK****, uma versão mais poderosa do seu irmão* ***CHKDSK*** *e que faz uma checagem mais apurada do seu disco e da Tabela de Alocação de Arquivos, a* ***FAT****, parte crucial que deve trabalhar sem erros para o bom funcionamento do seu sistema. O* ***SCANDISK*** *trabalha de um modo parecido com o* ***CHKDSK****, mas deve ser usado somente uma vez por semana, enquanto o* ***CHKDSK*** *deve ser usado todos os dias por ser mais rápido.*



O Scandisk confere toda a superfície da winchester e corrige possíveis problemas



Colocar um novo ícone num Grupo de Programas no Windows é fácil. Com o Sys Edit tem-se acesso ao Config Sys e Autoexec.Bat, entre outros programas de DOS



FOTOS: DAUMER DE GIULI

O Sysop "conversa" com o usuário (acima). Pode-se também manter na BBS recordes de jogos (ao lado)

Como fazer sua própria BBS

Basta ter um PC, um modem e alguns programas "shareware"

Primeiro é preciso tirar seu computador do isolamento. Com uma placa de Modem instalada no PC e uma linha telefônica comum, pode-se começar a acessar as BBS (Bulletim Board System), espécie de clubes de informações, em que os associados trocam mensagens, programas shareware (de distribuição gratuita), fazem novas amizades... Mas isso é apenas o início. Muitos micreiros se ligam a essas redes e gostam tanto que acabam criando suas próprias BBS. Até com um computador PC/AT 386, com 4 mega de RAM; um monitor, que pode ser um simples CGA, e uma winchester (disco rígido) de 250 mega já é possível formar uma BBS.

Para deixar de ser um usuário e passar a ser um Sysop (operador de sistema, o responsável por uma BBS) a escolha do Modem é fundamental. Dá para começar até com um simples, de 2.400 cps (caracteres por segundo, a unidade de transmissão de informações) que custa em torno de US$ 50, embora o padrão seja o de 14.400 cps, na faixa de US$ 150 a 350, para permitir ligações mais rápidas. Algumas marcas mais conhecidas aqui são a US ROBOTICS, BOCA e ZOLTRIX. Os de 14.400 cps tem algumas vantagens, como capacidade de se conectar com todas as velocidades conhecidas (o da US ROBOTICS permite até acessos a 1200/75 -que é o padrão videotexto), compressão de dados para transmissão e correção de erros no próprio modem e por isso é bem mais caro.

Quanto a linha telefônica, basta uma linha comum, sem qualquer autorização especial. Mas é recomendável utilizar as CPA, que são linhas telefônicas especiais disponíveis apenas em algumas regiões brasileiras, pois tem menos ruídos. As grandes BBSs têm várias linhas, mas é possível começar com apenas uma, que pode continuar sendo usadas para outras finalidades.

É preciso também ter um programa específico para gerenciar o contato com os usuários. Há vários gerenciadores que podem ser utilizados. O futuro SYSOP (System Operator) pode escolher dentre os vários programas disponíveis no mercado como o RA - Remote Access (custa cerca de US$ 50); o PCBoard; mas um dos mais eficientes é o MajorBBS um programa um pouco mais caro, cerca de US$ 350 e distribuído no Brasil pela Vertex Informática, entre muitos outros.

Faltam softs para fornecer aos assinantes? Uma das alternativas possíveis é conceder, aos asssociados que enviarem novos softs, créditos em tempo (pode-se usar a BBS por um tempo maior). É um bom método de ampliar a quantidade de títulos, desde que os usuários colaborem. A outra forma de, logo no início, ter muitas opções de softs, é instalar um drive de CD-ROM e comprar um dos vários CDs com programas de shareware disponíveis no mercado, como o SIMTEL, para DOS, o CICA for Windows e o HOBBES, para OS/2.

Além de um ótimo lazer para quem gosta de informática, ter uma BBS ainda pode render algum dinheiro. O sistema normal das BBS é permitir acesso livre apenas a um menu demonstrativo. Para acessar outros programas e benefícios da BBS é preciso fazer um depósito bancário e então receber uma senha para "entrar" na BBS. Normalmente o preço cobrado fica entre US$ 5 a 20 por mês em troca de 30 a 60 minutos diários de acesso.

Roger Techima

SISAL EDITORA

DIRETORES
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator Chefe: Roberto Araújo
Editora Assistente: Mônica Pina
Colaboradores: Luiz Carlos Mazaferro Júnior; V. Schultz; Roger Techima; Ricardo Buzato; Homero Silveira; Alarico Haikel Júnior; César Medeiros.

Fotografia: Studio Norberto Marques

EDIÇÃO DE ARTE:
Paulo Affonso Soares (Supervisão)
Shirley Vieira Lima (Projeto Gráfico e Edição)
Alex Soalheiro (Operador de Sistema)
Eliane Ferreira Cruz (Digitação)

COMERCIAL E MARKETING
Diretor: Márcio Saldanha Marinho
Representante SP: Edson Romão
Gerente RJ: Márcio Saldanha, filho

SISAL EDITORA LTDA
Rua São Samuel, nº 177,
Vila Mariana- São Paulo, SP
CEP 04120-030.
Fones/Fax- (011) 574-0747
RIO DE JANEIRO - Filial
Av. das Américas, número 1155,
Grupo 1606 - Barra da Tijuca -
Fone (021) 439-9300-
CEP 22631-000

ASSINATURAS:
(021) 280.2892

NÚMEROS ATRASADOS
DISK BANCA
(021) 571-2355/577-4225/577-5099

COMPUTER GAMES é uma publicação da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, Rio de Janeiro, RJ, Fone (021) 577.7766.

COMPUTER GAMES é marca registrada da Sisal Editora Ltda. **COMPUTER GAMES** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente as da revista. **COMPUTER GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por qualquer tipo de transação comercial que envolva anunciantes. Todos os direitos reservados. Registro no INPI Nº 816432.325.

Fotolitos: Bosatelli, Grafibrás (São Paulo) e Studio Portinari (Rio de Janeiro).

Impressão: Cly

MULTIDESEMPENHO,

MULTIFASCINANTE

E MULTIDIVERTIDO.

MULTIMÍDIA Olhos e ouvidos bem abertos. Você está diante do melhor representante da tecnologia mais atual em todo o mundo. O IS Multimídia é um verdadeiro show de imagens, sons e movimento que possibilita infinitas formas de aplicação e múltiplas formas de comunicação. Do jeito mais atraente e interessante, ele faz tudo ficar multifascinante: uma simples consulta de dicionário ou um programa educativo que vira diversão, enciclopédias ganham vida, atlas surgem em nova dimensão, CD's normais mostram que a música também é bonita de se ver, jogos incríveis colocam você em diferentes dimensões e muito mais. Trabalhar, estudar e brincar com um IS Multimídia é muito mais divertido. E instrutivo.

Itautec

A MARCA BRASILEIRA DA INFORMÁTICA.